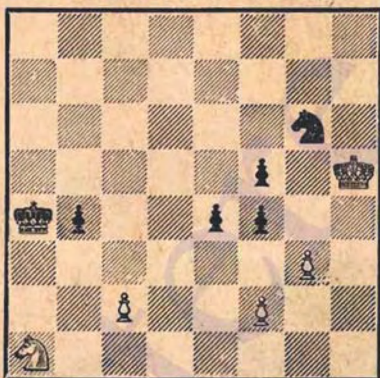
IDEI NOI
ÎN ȘAHUL ARTISTIC



PAUL FARAGO

EDITURA TINERETULUI
CULTURĂ FIZICĂ ȘI SPORT

Quo vadis Domine?



Remiză



PAUL FARAGO

PAUL FARAGO

IDEI NOI ÎN ŞAHUL ARTISTIC

Cu un studiu introductiv
de
S. SAMARIAN şi R. VOIA



1956

EDITURA TINERETULUI
CULTURĂ FIZICĂ ŞI SPORT

Coperta de: S. SINGER

INTRODUCERE

Pentru mulți, problema de șah nu este altceva decît o ghicitoare sau șaradă exprimată însă în algebra complicată a pătratelor albe și negre. Definiția aceasta facilă nu este prea departe de adevăr, dacă ne gîndim că diagramele acestea, reprezentînd o tablă de șah în miniatură, pun de obicei privitorului o întrebare la care el se străduiește să găsească răspuns, cu ajutorul unei „chei" ascunse, care „dezleagă" misterul. Procedeul dezlegării face deci apel la logică și cunoștințe în materie, fiind asemănător tehnicii de rezolvare a problemelor de matematică.

Totuși, mai mult decît o șaradă sau un rebus și diferit de rezolvarea unei ecuații, problemele de șah pretind celui care le dezleagă și mai ales aceluia care le alcătuiește o anumită ascuțime de spirit, o imaginație vie și bogată. Nu numai atît, satisfacției de a fi înfrînt dificultățile găsirii cheii i se adaugă admirația față de frumosul cuprins în dezlegare, o reală emoție artistică. De aci pînă la definirea problemei de șah ca lucrare de artă nu este decît un pas. Nu-l vom face însă, deoarece cum îndeobște este cunoscut, șahul conține în plus elemente de știință și sport, care țin în strîns echilibru pe acelea de artă. De fapt, analogia dintre un problemist (compozitorul de probleme de șah) și un creator de artă este tentantă. Într-adevăr, sculptorului care lucrează în bronz îi trebuie cunoștințe științifice și meșteșug, el poate să-și trimită statuia astfel făurită la concursuri artistice, la care se alcătuiesc clasamente și se dau premii. Nu este tocmai ceea ce face și un problemist? Și totuși, asemănarea este numai aparentă. Fiindcă șahul, sub oricare din formele sale felurite, nu poate fi separat de noțiunea de competiție, de sport, iar aceasta nu este proprie artei. Elementul de competiție predomină în șah, îi dă nota caracteristică. „Șahul este o luptă", s-a spus cu dreptate și chiar dacă vrem s-o prezentăm ca fiind savantă și plină de frumuseți artistice, ea rămîne o luptă.

Cele spuse aci ne vor ajuta să precizăm locul pe care-l deține problemistica în ansamblul întregii culturi șahiste, și originea sa. Vom începe cu aceasta din urmă.

Fiind o formă evoluată în sens diferit, ar fi firesc ca problema de șah să fi apărut într-un stadiu mai înaintat al șahului. Și totuși este surprinzător de constatat din lucrările istoriografilor șahului că ea este legată chiar de primele lui începuturi. Dacă admitem, conform ultimelor cercetări, că șahul a apărut în sec. al VI-lea al e. n. în India, atunci distanța pînă la consemnarea în literatura persană a primelor probleme de șah este de numai 200 ani. „Șatrandjul" făcea atunci primii săi pași șovăitori către forma de șah care se joacă astăzi, mersul pieselor pe tabla cu 64 pătrate avea deosebiri față de cel de acum. Dar încă din acele vremuri îndepărtate, gustul pentru alcătuirea și dezlegarea problemelor de șah era dezvoltat, ceea ce arată o coeziune strînsă între jocul practic și problemistică. Unitatea aceasta primară dintre cele două ramuri deosebite ale șahului are o explicație logică, dacă ne gîndim că primele probleme de șah („mansuba") din manuscrisele persanilor *Zairab* și *Naim* (sec. al IX-lea) și cărțile literaților șahiști arabi de mai tîrziu *Al-Adli, Al-Mahdi, As-Suli* și alții (sec. X—XII) — nu sînt decît poziții asemănătoare jocului practic, unele chiar în forma lor brută, rezultată în partidă, altele cizelate cu mai mult sau mai puțin meșteșug. Este de crezut că „alia", acei mari campioni ai șahului primitiv, pentru a evita neplăcerile partidelor prelungite peste măsură din cauza lipsei unui control al timpului, preferau să-și încerce puterile față de adversari propunîndu-le spre rezolvare poziții alcătuite anume pentru aceasta, din vreme. Iată deci că la origine, problemistica are un substrat de competiție, fiind expresia unui „pariu", al prinsorii între doi adversari care vor să se întreacă în ascuțimea minții. Este interesant de remarcat că noțiunea de „pariu" stă la baza oricărui sport, care prin aceasta se deosebește de simplul joc, de dans, de artă. De aceea considerăm că șahul, indiferent de înfățișările sale evoluate actuale, nu va putea fi niciodată separat de sensul său originar, acela de a fi o întrecere, un sport.

Elementul de competiție propriu șahului în general, se păstrează și în problemistica modernă. Problema de șah este de fapt tot o confruntare între doi șahiști : compozitorul care a „ascuns" cheia problemei și dezlegătorul care vrea să demonstreze că e capabil s-o găsească rapid. Evident însă, acestui element de competiție originar i s-au suprapus altele, printre care acelea de artă ocupă un loc considerabil. Dintr-un pariu între șahiști, sau chiar o simplă ghicitoare, problema de șah se prezintă în zilele noastre adesea ca o operă de gîndire profundă, un giuvaer de frumusețe șahistă, o adevărată creație artistică.

Pentru a înțelege drumul străbătut pînă la aceste culmi, trebuie să ne întoarcem la șatrandj și la mansubele campionilor persani și arabi de la sfîrșitul primului mileniu al erei noastre. Un exemplu clasic de mansubă ne va lămuri suficient asupra acestui gen de probleme de șah primitive. Este

celebrul „mat al lui Dilaram" pe care, ca să-l putem găsi, trebuie să știm că nebunul întors de la h3 este un „Fil"[1], figură de șatrandj care înainta și bătea sărind peste un cîmp în diagonală. (Restul pieselor de pe tablă activează ca și cele din șahul modern). Iată și soluția care trebuie să fi dat multă cazna dezlegătorilor de acum 1 000 de ani: *1. Th8+? R:h8 2. Ff5+ Th2 3. T:h2+ Rg8 4. Th8+ R:h8 5. g7+ Rg8 6. Ch6* mat.

(As—Suli)
an. 900



Alb cîștigă

Am spus că mansubele erau în majoritatea lor poziții de joc practic, încheieri spirituale ale unor partide jucate sau imaginare. De aceea enunțul lor nu pretinde niciodată o limitare a deciziei la un anumit număr de mutări, ci spune doar „alb joacă și cîștigă". Aceasta lasă loc dubiului asupra valabilității soluțiilor, deoarece în șatrandj, în afară de mat, era considerată ca victorie și încheierea partidei prin cîștig de material (chiar rămas insuficient pentru a da mat). Considerăm însă absolut logic ca autorii mansubelor să fi pretins găsirea celei mai scurte căi de rezolvare, în cazul de mai sus, matul în 6 mutări.

In călătoria întreprinsă de jocul de șah de-a lungul secolelor, din India pînă în Europa, drum care a însemnat și o evoluție spre desăvîrșire, problema de șah a suferit și ea modificări și perfecționări. O schimbare tot mai accentuată, o dată cu sfîrșitul Evului Mediu, este îndepărtarea ei de jocul practic, pe măsură ce acesta devenea mai complicat și pretindea o specializare strictă. Problema de șah devine o lucrare rafinată, o combinație amuzantă încheiată cu poantă de mat. Autorii pretind acum efectuarea matului într-un număr de mutări strict delimitat, ba uneori pun și condiții în privința ordinii de mutări. Acum intervine definitiv separația dintre „problemă" și „studiu de final", acesta din urmă continuînd să trateze despre încheierile dificile și spirituale din sfîrșitul de partidă. „Studiul" rămîne deci credincios caracteristicilor mansubei, este o mansubă a șahului modern. Enunțul său va fi „alb cîștigă" sau „alb face remiză", lăsînd dezlegătorului libertatea demonstrării prin analiză a căii juste și unice de rezolvare.

[1] Etimologia acestui cuvînt este demnă de interes. Fil este adaptarea arabă a cuvîntului persan „Pil" (elefant). Jocul de șah fiind introdus în Apusul Europei de arabi prin năvălirea lor în Spania, francezii au împrumutat acest cuvînt, transformîndu-l în Fou („fol", în franceza veche — nebun), iar italienii în Alfiere (stegar), după articularea arabă a cuvîntului „al-fil". Este interesant că în romîna veche această figură de șah se numea exact „fil", cum mai spun și astăzi unii dintre șahiștii bătrîni. Aceasta ar fi o dovadă că romînii au împrumutat șahul nu din Apus, ci pe o cale mai directă, din Răsărit. De notat că în limba rusă nebunul de șah se numește „slon", traducere directă a cuvîntului „elefant", denumirea persană a figurii.

Iată, alăturat, unul din primele studii, care merită acest nume. El este bătrîn de aproape 700 de ani și a fost găsit într-unul din cele mai vechi manuscrise despre șah alcătuite în Europa și semnate modest de autor *Civis Bononiae* (cetățean al orașului Bononia). In fața amenințării de mat a negrului, albul dispune de o combinație spectaculoasă, cîștigătoare: *1. Th5! T:h5 2. Ta6+ și 3. Ta5+* cîștigînd turnul și partida.

Civis Bononiae
an. 1300



Alb cîștigă

Studiul de final și, pînă la un punct, problema au stat mereu strîns legate de didactica șahului. Ele au fost considerate ca avînd valoare instructivă și le găsim prezente în aproape toate manuscrisele și volumele tratînd despre șah, care încep să abunde în Europa secolelor XVI—XVII. Enumerăm aci numele autorilor mai însemnați: *Lucena* (1497), *Damiano* (1512), *Salvio* (1604). *Polerio* (1610), *Greco* (1619). Problemistica a continuat deci să se situeze totdeauna într-un sector avansat al șahului, acela al șahului scris, așa cum generase în șatrandj prima literatură șahistă.

Unitatea dintre șahul practic și problemă mai apare o dată întruchipată în persoana arabului *Philippo Stamma* din Alepo, campion mondial (desigur neoficial), problemist și scriitor șahist de renume. Cartea sa *„Essai sur le jeu des échecs"* (tipărită la Paris în 1737) este aproape ultima demonstrație a legăturii tradiționale dintre cele două ramuri deosebite ale șahului [1]. De aci încolo, echilibrul se rupe, specializarea necesitată de evoluția șahului își spune cuvîntul, vom avea șahiști de o parte și problemiști de alta, cărți de șah și cărți de probleme, separate. In lucrarea lui Stamma sînt adunate 100 studii de final, unele din ele fiind reluarea unor poziții mai vechi din manuscrisele anterioare. Reproducem aci un exemplu, care se apropie prin interesul poziției inițiale și bunul gust al soluției, de principiile studiului modern: *1. Tc1! T:c1 2. a7 Ra3 3. Rc3 Ra2 4. a8D+ Rb1 5. Da3* cîștigă.

Ph. Stamma,
1737



Alb cîștigă

Stamma a trecut mai departe cununa de campion marelui șahist francez *Philidor*, iar faima de „etudist" (compozitor de studii de final) autorilor

[1] Unii autori de mai tîrziu au propus denumirea compoziției șahiste (de toate genurile: studii, probleme directe, feerice etc.) cu un nume comun „șahul artistic", în opoziție cu șahul practic. Denumirea aceasta, deși îndreptățită, nu a căpătat răspîndire, mai des folosită fiind cea de „problemistică". Notăm însă că aceasta din urmă poate crea confuzii, nefiind convenabilă acelor compozitori care nu se ocupă cu problemele, ci exclusiv cu studiile de final.

italieni nu mai puțin renumiți în acea vreme: *Ercole del Rio, G. Lolli, D. Ponziani* și *C. Cozio*. Cu aceștia intrăm în sec. al XIX-lea deci în plin șah modern. Evoluția firească a întregii discipline adîncește și specializarea în sînul compoziției șahiste, amintită mai sus. Dacă primele culegeri de compoziții din această perioadă (cităm pe cele alcătuite de *W. Lewis*, 1817, *J. Mendheim*, 1832, *A. d'Orville*, 1842 și *H. Bolton*, 1844), adună împreună probleme și studii, în a doua jumătate a veacului separația dintre problemiști și etudiști devine pregnantă.

In favoarea problemei cu enunț de mutări pledează fantezia combinației și independența față de rutina jocului practic, pentru studiul de final, în schimb, sînt prețioase tocmai realismul poziției și desăvîrșita economie a mijloacelor de reprezentare a combinației. Dificultatea compunerii de studii, în care materialul de pe tablă nu este ținut în frîu de limitarea numărului de mutări, descurajează pe unii, dar atrage dimpotrivă pe entuziaștii creației șahiste cu adevărat profunde. Compozitorii de studii ai epocii se mențin încă în imediata apropiere a sfîrșitului partidei practice, lucrările lor capătă importanță teoretică, fiind adesea de real folos jucătorilor de șah în conducerea corectă a jocului de final.

Această tendință este ilustrată grăitor de opera autorilor *Bernard Horwitz* (1803—1885) și *Joseph Kling* (1831—1876). In volumul lor de bază *„Chess Studies and Endgames"* (1889, Ed. a II-a) sînt culese 226 de poziții, multe dintre ele devenite „clasice". Am ales aici una din acestea, în care practicul și artisticul se mențin într-un armonios echilibru: *1. Ra6! Dg6+ 2. Ra7 Dg1+ 3. Ra8! Db1 (3...* Rb1 4. Da2+ Rc1 5. Da1+) *4. De5+ Db2 5. De2+ Db1 6. Dc3+ Db2 7. Da5+! Rb1 8. Ne4+ Rc1 9. De1 mat.*

Valoarea teoretică a studiilor lui Horwitz și Kling se poate vedea din aceea că ele sînt pînă și astăzi prezente în cele mai noi tratate de final rezistînd tenace asaltului analizatorilor, care nu o dată au redus la tăcere lucrări de problemiști!

Kling și Horwitz,
1851



Alb cîștigă

Fiindcă am ajuns aci la un stadiu al dezvoltării compoziției șahiste în care studiul de final ia o înfățișare și un conținut apropiate de accepțiunea modernă a cuvîntului, este momentul de a încerca să-i definim caracterele, înainte de a porni mai departe în cercetarea aceasta cronologică. O definiție cuprinzătoare a studiului, și poate cea mai frumoasă, avea s-o dea cu ani mai tîrziu marele maestru *Richard Reti*: *„...o poziție din finalul partidei cu conținut neobișnuit"*. Este oare această definiție prea largă? Intr-adevăr, în ea nu ni se spune nimic de legalitatea poziției inițiale, de duble soluții și dualuri, de „gradație" și alte condiții care se

pretind unui studiu corect și bun[1]. Totuși „studiul — final cu conținut neobișnuit" ni se pare definiția cea mai limpede și care dă nota întregii materii. Ne mulțumim să adăugăm aci că, într-un studiu, calea de joc prin care se îndeplinește condiția cerută în enunț (cîștig sau remiză) trebuie să fie *unică*, în sensul că albul dispune de continuări unice împotriva apărării principale a negrului.

Specializarea, ca simptom al dezvoltării șahului, se face din nou simțită în compoziția șahistă, începînd de la sfîrșitul secolului al XIX-lea. După cum am văzut, pînă acum, studiul se menține strict legat de finalul partidei practice, avînd în principal un scop didactic și teoretic, gen în care corifei au fost *Horwitz* și *Kling*. El este continuat de o pleiadă întreagă de cercetători ai finalurilor, dintre care e bine măcar să cităm aci pe *L. Centurini* (care a epuizat aproape materia finalurilor de nebuni) *F. Jänisch, G. Walker, N. Neustadtl, B. Guretzki-Cornitz* și mai ales pe cunoscutul teoretician austriac *Johannes Berger* (autor al unui clasic tratat al sfîrșitului de partidă). Prin munca lor, teoria finalurilor începe să se completeze cu noi capitole, regiuni necunoscute ale sfîrșitului de partidă apar la lumină descoperite de acești harnici exploratori ai tablei de șah. Din păcate, rîvna unor asemenea cercetători pare să fi scăzut în anii următori, ei devin mai rari în veacul nostru, iar ținuturi întinse ale finalurilor așteaptă încă să fie explorate.

Nu numai ariditatea și dificultatea crescîndă a materiei de cercetat a îndepărtat pe etudiști de la studiile teoretice. O altă tendință începe să-i anime, un curent nou, izvorît în Răsăritul Europei la începutul secolului al XX-lea. Este vorba de „școala artistică" de studii, cea care și-a propus ilustrarea sub formă cît mai cizelată în finaluri a combinațiilor tipice ale jocului de șah, indiferent dacă ele au o aplicație practică directă sau nu. Meritul creării acestei școli noi care, cu mici modificări, deține și astăzi un rol conducător, revine clasicilor compoziției de studii ruse și sovietice: frații *V.* și *M. Platov, A. Troițki* și *L. Kubbel*. Ei au făurit primele modele desăvîrșite de studii artistice și opera lor întrece covîrșitor prin calitate și amploare tot ce se realizase anterior. Încercări pe calea studiului artistic mai făcuseră, cu puțin înainte, compozitorii lituanieni *F. Amelung* și frații *J.* și *K. Behting*, ca și mai toți reprezentanții studiului teoretic mai sus amintiți. Dar o bază cu adevărat solidă a noii școli au dat-o acești trei mari clasici Platov-Troițki-Kubbel.

Ce este un studiu artistic? Înainte de a răspunde întrebării, să cercetăm un exemplu clasic. Am ales pentru început un studiu al fraților Platov care a stîrnit admirație și nesecate comentarii în întreaga literatură șahistă. O privire atentă asupra tablei ne arată că după mutările logice *1. Nf6 d4*, albul are la dispoziție o tentativă de cîștig nu mai puțin logică: *2. Cf3 a1D*

[1] Condițiile pe care trebuie să le îndeplinească un studiu sînt expuse pe larg în această carte la pag. 36.

3. N:d4+ D:d4 4. C:d4 R:d4, dar care după *5. Rg4 R:d3 6. Rg5 Re4 7. Rh6 Rf5 8. R:h7 Rf6 9. h6 Rf7* se dovedeşte a fi insuficientă, deoarece regele alb este „prizonier". Pentru găsirea cîştigului e necesară mai multă inventivitate şi fineţe, logica trebuie îmbinată cu fantezia. Continuarea unică este *2. Ce2! a1D 3. Cc1!!* Iată apărută pe neaşteptate o ameninţare de mat la g5. Negrul se apără cu *3... Da5, dar 4. N:d4+!* este acum suficient pentru obţinerea unei poziţii clar cîştigate. Ce face frumuseţea acestei lucrări? Desigur, poziţia iniţială simplă şi naturală, deci „elegantă", cursa instructivă, lupta activă dintre alb şi negru, apoi forţa ascunsă a acestor figuri albe atît de slabe în aparenţă, în faţa puternicei dame negre dar, mai ales, faptul că la rezolvare duce nu calea banală, obişnuită (cursa), ci cea surprinzătoare, neobişnuită (soluţia). Şi iată-ne reveniţi la succinta definiţie a lui R. Reti: „Studiul este un final cu conţinut neobişnuit". Fiindcă opera de artă se ridică deasupra obişnuitului cotidian.

V. şi M. Platov

Pr. I, **Rigaer Tageblatt, 1909**



Alb cîştigă

In rezumat, după concepţiile clasicilor şcolii artistice, studiul trebuie să îndeplinească următoarele condiţii: a) *O poziţie iniţială cît mai naturală, cu o economie maximă de material* („Cu cît este mai simplă poziţia, cu atît este mai puternic efectul..." — Platov); b) *Soluţia începe cu o cheie frumoasă;* c) *Un joc introductiv organic legat de ideea centrală a studiului;* d) *O „gradaţie" a luptei, culminînd cu „poanta", mutare surprinzătoare, spectaculoasă, urmată de o încheiere clară*[1]; e) *Ideea centrală a studiului trebuie să fie originală* (aceasta nu exclude prelucrarea ideilor vechi, dar este indispensabil ca o asemenea reluare să aducă ceva inedit, absolut nou în fond, sau perfecţionarea formei). Toate aceste elemente trebuie, în întregul lor, să lase privitorului o senzaţie de frumos, să-i prilejuiască o contemplare artistică. Reprezentanţii studiului artistic şi-au propus deci să redea combinaţiile tipice ale jocului de şah sub formă stilizată, dezbrăcată de tot ceea ce nu slujeşte creării senzaţiei de frumos. In aceasta constă deosebirea esenţială dintre studiu şi finalul partidei practice. Acesta din urmă va putea adesea să conţină elemente de frumos, dar niciodată duse la perfecţiunea stilizată a studiului artistic.

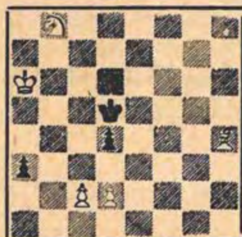
Evident, întrunirea simultană a tuturor cerinţelor clasice într-un studiu este un ideal greu de realizat. De altfel, ele nu trebuie privite ca o restricţie absolută, un „corset" care să restrîngă imaginaţia compozitorului. Nu e mai

[1] Regăsim aci schema literară clasică a tragediei antice elene, care cerea ca acţiunea (conflictul) să aibă o intensitate crescîndă, ajungînd la un punct culminant, după care urma deznodămîntul.

puţin adevărat însă, că întrunirea tuturor acestor condiţii echivalează cu perfecţiunea. Iată alăturat un model de studiu clasic (Kubbel), care întruneşte toate elementele cerute. Ii redăm soluţia pe scurt, lăsînd pe cititor să observe desăvîrşita realizare: *1. Cc6! R:c6 2. Nf6 Rd5 3. d3! a2 4. c4+! Rc5 5. Rb7!! a1D 6. Ne7 mat.*

Continuatorii sovietici ai clasicilor Platov-Troiţki-Kubbel au dus spre culmi de perfecţiune crezul şcolii artistice. Ideea de mat, reprezentată în studiul precedent al lui Kubbel, devine în mîna unui compozitor modern de

L. Kubbel
Şahmatnîi listok,
1922



Alb cîştigă

M. Liburkin
Pr. II-III „64",
1935



Alb cîştigă

A. Herbstman
„64",
1934



Remiză

talent ca *M. Liburkin*, următoarea veritabilă „bijuterie". După *1. Ta2*, negrul pierde o figură, dar profită de aceasta pentru a iniţia un puternic contrajoc: *1... Ng1 2. Tg2 Rf3! 3. T:g1 Rf2 4. Te1 e4! 5. Ce6 e3 6. Cc5!!* (şi nu 6 Cd4 e2+ 7. C:e2 Cf1! remiză) *6... e2+ 7. Rd2 Cf1+ 8. Rc1!! R:e1 9. Cd3* mat.

Apoi, compozitorii au găsit noi frumuseţi în combinaţiile infinite pe care le oferă tabla de şah, aşa cum ne arată studiul lui *A. Herbstman:* 1. *Tf3+* (acest şah se dă pentru a forţa regele negru să se aşeze pe linia a 2-a) *1... Rg2 2. Tb3! Cac3+ 3. Rc1! T:a1 4. Tb2+ R oriunde 5. Ta2! C:a2+ 6. Rb2! şi 7. R:a1 remiză.* La 5... T:a2, albul este pat.

O tendinţă nouă îşi face loc în creaţia compozitorilor de studii. Este dorinţa de a plăsmui subiecte tot mai complexe şi diferite, a căror ilustrare pretinde o virtuozitate tehnică crescîndă a etudistului. In acest scop sînt alese uneori teme de problemă, „grefate" astfel pe materialul finalului de partidă. De aci, numele care s-a dat acestui curent: „şcoala tematică". Opinăm însă că nu este vorba de o şcoală separată, ci de o evoluţie modernă a şcolii artistice, de care este legată prin aceleaşi obiective generale. Am ales aci trei exemple de studii tematice moderne. In primul este înfăţişată tema *„promoţiei minore"* sub formă de *„task"* [1]: *1. Cf4!* Rh6 (1... Rh4 2. d8D+

[1] Termenul de *task* este folosit în problemistică într-un sens apropiat de acela de *„record"* sau, mai exact, *„tur de forţă"*, exprimat de obicei prin repetarea succesivă a aceleiaşi idei în cursul soluţiei.

V. Korolkov
Pr. I-II **„64“,**
1937



Alb cîştigă

G. Kasparian
Pr. I **Şahmatî v SSSR,**
1949



Remiză

M. Havel
Sach,
1940



Remiză

Rg3 3. Ce2+ Rh2 4. D:d2 Nf7+ 5. Ra1 cîştigă) *2. g8C+ Rh7 3. Cgf6+ Rh6 4. C:g4+ Rh7 5. Cef6+ Rg7 6. Ce6+ Rf7 7. d8C+! Re7 8. c8C! mat.* Iată un mat pentru care au fost necesari nu mai puţin de 5 cai!

Al doilea exemplu înfăţişează o temă în a cărei elaborare compozitorii sovietici şi în special *G. Kasparian* au un merit deosebit. Ea a fost numită *„remiza poziţională“* şi tratează de obicei o luptă de figuri ce duce la o poziţie în care albul forţează în chip ingenios repetarea de mutări. Descrierea epică a peripeţiilor care se petrec în studiul lui Kasparian este un adevărat roman! *1. Nd7 b4* (1... Ca4 2. Rd6) *2. Rc5 b3 3. Rb4 Ca4! 4. C:b3 N:b3 5. Nc6! Nd1 6. f6! Cb6 7. Rc5 Ca4+* (7... Cc8 8.Nd7 Ca7 9. Rb6) *8. Rb4 Cb2 9. Rc3 Na4! 10. Nf3! Cd1+ 11. Rd2 Cf2 12. Re3 Cd1+* (12... Ch3 13. Ng4 Cg1 14. Rf2) *13. Rd2 Cb2 14. Rc3 Nd1! 15. Nc6! etc. Remiză poziţională!*

Pentru încheiere, un model nu mai puţin preţios, datorat problemistului ceh *Miroslav Havel: 1. Ce1+ Rf1 2. Cf3 Th3 3. Cd2+ Re2 4. Ng5 Tg3 5. Ce4 Tg4 6. Cc3+ Rd3 7. Nf6 Tf4 8. Cd5 Tf5 9. Cb4+ Rc4 10. Ne7 Te5 11. Cc6 remiză* (tema *„ecou“* repetată de 4 ori!)

A fost greu pentru compozitori, chiar cei mai talentaţi, să ilustreze dificilele teme moderne în formele economice dorite de clasicii şcolii artistice. Mereu trebuiau adăugate noi forţe materiale pentru zugrăvirea subiectului şi tabla a început să se populeze cu multe piese. Principiul economiei a fost flagrant încălcat de acei compozitori care s-au intitulat „romantici“, profesînd sacrificarea formei în folosul ideii... Idealurile romanticilor au fost mai frumoase decît realizările lor. Ilustrarea temei patului în studiul lui F. Simhovici din pag. 16 se face încă pornind dintr-o poziţie iniţială relativ uşoară, în comparaţie cu înfăţişările cu adevărat „sălbatice“ la care au ajuns studiile altor compozitori, în special din Occident. Soluţia: *1. Tc4 b2 2. T:c2 b:a1D 3. f3+!* (mutarea 3. f4 este rezervată pentru viitor, ca un preţios tempo) *3... Rg1 4. Rh3 C:e3 5. Th2* (figurile negrului sînt legate) *5... f5 6. f4! d5 7. a3! D:a3 8. Tg2+! C:g2 pat.*

„Moda" romantică este astăzi pe cale de dispariție. Compozitorii de după al doilea război mondial manifestă o exigență sporită față de formă, în spiritul adevăratei școli artistice, și realizarea unei idei cît mai profunde în cadrul economiei de material este satisfacția supremă a unui etudist adevărat.

F. Simhovici
„64", 1935



Remiză

G. Zahodiakin
Pr. I, **Șahmatnîi listok, 1930**



Remiză

Iată cum reușește compozitorul sovietic *G. Zahodiakin*[1] (unul din adepții fervenți ai purității formei studiilor) să realizeze tema „dominației" combinată cu remiza pozițională: *1. g7+ C:g7* (1... Rg8 2. Cg4) *2. Cf7+ Rg8 3. Nc5! f1D 4. Ch6+ Rh8 5. Nd6!!* (pierde 5. Nd4 Dc4+ și 6... D:d4 sau 5. Na3 Dc4+ 6. Rb1 Ce6 7. Nb2+ Cd4). Cu ultima mutare a soluției albul își asigură remiza, indiferent de mutările damei negre, datorită furculiței calului (Cf7+) care controlează indirect trei cîmpuri-cheie: d6, e5 și g5.

R. Reti
Kagans N. Schachnachrichten, 1921



Remiză

H. Weenink,
1918



Remiză

H. Matison
Pr. I-II, **Șahmatnîi listok, 1927**



Remiză

[1] Numărul mare al maeștrilor compoziției de studii din Uniunea Sovietică nu ne permite să-i prezentăm pe toți măcar cu cîte un exemplu. Ne vom mulțumi a cita aci pe cei omiși în text: *Z. Birnov, V. Bron, V. Cehover, T. Gorghiev, A. Guliaev, A. Gurvici, A. Kazanțev, M. Kleațkin* (+), *E. Somov* (+).

Ca un protest împotriva denaturării concepției inițiale a studiului de final de către curentul romantic, apare activitatea unor etudiști care compun într-o economie strictă, întorcîndu-se la combinațiile specifice finalului practic. Sînt așa-numiții compozitori de studii „naturali", care aduc în compoziția modernă o notă senină, de relaxare și firesc, dar care poate însemna uneori o întoarcere spre trecut. Compozitorii naturali cu renume în perioada de după primul război mondial au fost cehoslovacii *R. Reti* și *O. Duras*. Primul se bucură de o faimă universală datorită, poate, în special acelui studiu de pioni reprodus aci, care a făcut să curgă multă cerneală.

Enunțul studiului lui Reti a părut unora absurd. Cum poate regele alb să ajungă din urmă pionul negru și, în același timp, să-și susțină propriul său pion aflat la discreția regelui advers? Și iată, totuși, că această „minune" este posibilă printr-o manevră care ține atît de șah, cît și de filozofie sau matematică. *1. Rg7 Rb6 2. Rf6! h4 3. Re5 h3 4. Rd6 h2 5. c7 Rb7 6. Rd7 remiză...* 1... h4 2. Rf6 Rb6 (2... h3 3. Re6) 3. Re5.

Al doilea exemplu este datorat olandezului *H. Weenink,* maestru al jocului practic și problemist în același timp. *1. Ng3 d3 2. Nf2 d2 3. Ne1! d1T! 4. Re2 Tc1 5. Nb4 Tb1 6. Nc5 remiză.*

Am așezat aci pe lituanianul *H. Matison,* mai mult pentru că, întocmai ca și Reti, Duras și Weenink, el a fost nu numai compozitor ci și maestru al jocului practic[1]. De fapt, aceasta explică atașamentul acestor autori pentru pozițiile naturale. Locul lui Matison ar fi însă alături de clasicii școlii sovietice, de care îl leagă influențe reciproce. Pur artistică este realizarea temei de „pat-ecou" în acest studiu-miniatură[2], tot atît de celebru ca și autorul său: *1. Rd2 Cc1* (1... Cc3 2. Td3; 1...Nf4 2. R:e2! Cc3+ 3. Rf3 C:d5 4. Re4) *2. Tb5+ Ra2 3. Ta5+ Rb3* (3... Rb2 4. Ta4! Nc7 5. Tb4+ și 6. Te4) *4. Tf5! Nd6 (c7) 5. Tf3+ Rb2 6. Tf2! Nb4 (a5)+ 7. Re3 Nc5 (b6)+ 8. Rd2 N:f2 pat.* La 5... Ra4 6. Te3! Nf4 7. Re1! N:e3 — al doilea pat.

Ocupîndu-ne mai pe larg de școala artistică, care domină și astăzi compoziția de studii, și de tendințele adiacente pe care le-a generat, am lăsat de o parte un alt sector important al literaturii șahiste alimentat de compozitori. Este vorba de studiile teoretice, care formează acele cărămizi

[1] Subiectul marilor jucători practici care s-au ocupat și de compoziție este interesant și a fost adesea tratat în presa de specialitate. Vom aminti aci că, în afară de cei citați în text, au compus studii artistice *Em. Lasker* și actualul campion mondial *M. Botvinnik* ca și marele maestru *P. Keres.* Exemplele de maeștri care compun studii sînt extrem de numeroase

[2] Prin *miniatură* se denumește în compoziția șahistă o problemă cu maximum 7 piese (pînă la 12 piese avem un Meredith). Terminologia aceasta este, de fapt, improprie studiilor de final, care pretind, în general, mai multă economie. Se consideră de obicei ca neeconomic un studiu care folosește mai mult de 10 piese, limită ce poate fi întrecută numai pe motivul unui fond excepțional de interesant. Trebuie observat, de asemenea, că nu numai numărul de piese determină gradul de economie al studiului, ci și felul în care sînt ele așezate în poziția inițială. Autorii caută de obicei să evite pozițiile nefirești sau cele în care se face simțită la prima vedere o „tensiune" exagerată.

pe care se ridică edificiul, încă în construcție, al teoriei finalurilor. Deosebirea studiilor teoretice de cele artistice constă în aceea că primele au, în principal, un scop utilitar. Firește, avînd totdeauna o formă economică, ele pot corespunde uneori cerințelor de fond ale unui studiu artistic fără să-și fi propus inițial realizarea esteticului. Acestea însă sînt excepții. In tratatele de finaluri vom găsi în special studii cu analize foarte lungi a căror urmărire nu lasă cititorului impresia de frumos. Ele sînt lucrări ce se apropie mai curînd de știință și, desigur, meritul lor este adesea considerabil.

Cum am mai avut prilejul să spunem, dacă la începutul erei moderne a șahului toți etudiștii se ocupau (cu rezultate diferite ca valoare) de această latură didactică a compoziției, în zilele noastre cercetătorii activi ai finalurilor nu sînt prea numeroși. Considerăm suficient să cităm aci pe sovieticul *N. Grigoriev* și francezul *H. Rinck,* amîndoi autori celebri a nenumărate studii de importantă valoare practică[1]. Punem în gardă pe cititor să nu creadă că etudiștii pot fi despărțiți prin granițe riguroase în genul creației lor. Multe studii artistice s-au arătat de importanță teoretică și invers. Grigoriev, Rinck sau chiar teoreticianul francez *A. Chéron* au compus numeroase studii artistice, iar *Troițki* (precursorul școlii tematice) a scris acea cunoscută monografie analitică a *„matului cu doi cai contra pion".* In plus, nota individuală a compozitorului se face totdeauna simțită, indiferent de curentul în care este catalogat. Dăm soluția studiului lui Rinck (din cartea sa postumă *„1414 finaluri de partidă"*, desigur un record „cantitativ" în compoziția de studii): *1. Th1+ Rd2 (e2) 2. Th2+ Re1 3. Rg3 Td8 (d7) 4. Th1+ Re2! 5. T:b1 Tg8+ 6. Rf4 Tf8+ 7. Re4 T:f3 8. Tb2+ cîștigă.* 6... e5+ 7. Re4 Tg4+ 8. Rf5 R:f3 9. Tb3+ cîștigă (ecou).

H. Rinck,

The Chess Amateur,
1921



Alb cîștigă

Inainte de a trece la istoricul compoziției de studii din țara noastră, care ne interesează desigur în mod special, trebuie să amintim de existența

[1] Valoarea practică nu constituie de obicei un criteriu de apreciere a studiilor în concursurile de compoziție. Unii arbitri preferă însă studiile care îmbină artisticul cu practicul, ceea ce rămîne un ideal greu de realizat. Cînd vorbim de valoarea artistică a unui studiu, nu ne referim exclusiv la cea exprimată prin locul (premiul) obținut în vreun concurs, tăria concursurilor și aprecierea arbitrilor fiind foarte variabile, iar un etalon precis de evaluare neputînd fi conceput. De obicei, elementele de apreciere ale studiilor sînt: frumusețea (formei și fondului), dificultatea și valoarea practică (teoretică). Concursurile de compoziție, care au ajuns astăzi la o largă răspîndire, au început să fie organizate din a doua jumătate a secolului al XIX-lea. Primul concurs de probleme a avut loc cu prilejul turneului internațional de la Londra, în 1851, din inițiativa maestrului englez Staunton. Al doilea, care s-a bucurat de un succes mai concludent, a fost inițiat șase ani mai tîrziu de un alt șahist englez, Löwenthal, în coloanele revistei „The Era".

în Europa a altor două școli fecunde, cea *neocehă*[1] și *finlandeză*, amîndouă avînd meritul de a fi îmbogățit literatura de specialitate cu numeroase lucrări de valoare.[2] Nu intenționăm să întreprindem aci o statistică a tuturor autorilor de studii remarcabili. Oricum, o asemenea listă ar deveni curînd incompletă, fiindcă mereu se ridică pretutindeni noi talente și, deși creațiile compoziției șahiste aspiră la nemurire aidoma acelora de artă, în domeniul nostru evoluția tehnicii generale a șahului aduce inevitabile primeniri. Unele din aceste creații vor dăinui însă cu siguranță multe veacuri de aci încolo, așa cum este această capodoperă a lui Alexei Troițki, „părintele studiului modern", căreia îi facem loc aci ca să servească de model tuturor acelora care vor să îmbrățișeze compoziția studiilor de final.

A. Troițki
Șahmatnii listok,
1929



Alb cîștigă

Care dintre maeștrii jocului practic ar îndrăzni să afirme în fața tablei de șah că poate să cîștige această poziție? Troițki are această îndrăzneală... El începe cu *1. Nh6!* amenințînd cu mat regele negru. Acesta trebuie să părăsească colțul său, căci altfel cu 2. Cb5 și 3. Cd6! albul va ține prizonier regele negru și venind cu regele propriu, forțează cîștigul. Deci *1... Rg8 2. Ce4! Rf7*, dar acum albul va muta atacul în colțul opus al tablei: *3. Cc5 Rg6* (3... Re8 4. Ng5 h5 5. Nh4 etc.) *4. Nf8 h5! 5. Rc2 Rf5 6. Nd6! Rg4 7. Rd2 Rf3 8. Re1 Rg2.* Iată că lupta se mută în al treilea colț al tablei! *9. Ne7 Rg3 10. Rf1 Rf3 11. Nd6 Re3 12. Ne5! Rd2.* Acum regele negru își încearcă ultima speranță, mutînd lupta în al patrulea colț al tablei... *13. Rg2 Rc2 14. Rh3 Rb1 15. Rh4 Ra2 16. R:h5 Ra3 17. Nc3!* și albul cîștigă. Un studiu grandios!

R. V.



În țara noastră începuturile problemisticii șahiste se confundă cu începuturile mișcării șahiste în general. In a doua jumătate a secolului al XIX-lea, cînd șahul luase un mare avînt în majoritatea țărilor europene și în America, s-au făcut și la noi primii pași spre dezvoltarea unei activități șahiste autohtone. In condițiile de atunci însă, lucrurile mergeau greu. Cei cîțiva amatori existenți n-au putut pune bazele unei vieți șahiste organizate, astfel că jucătorii mai talentați au căutat să se afirme în străinătate. Intre maeștrii

[1] Reprezentanți iluștri ai compoziției de studii din Cehoslovacia mai sînt: *V. Kosek* (+), *F. Dedrle, A. Mandler, F. Prokop, L. Prokes* și *J. Fritz*, acesta din urmă străduindu-se să îmbine stilul natural (propriu cehilor) cu tematica modernă complexă.

[2] In alte țări activează cu succes, printre alții, francezul *V. Halberstadt*, olandezul *C. J. de Feijter*, argentinienii *A. Peronace* și *J. Mugnos*, maghiarul *L. Nievitzckey*.

cunoscuţi ai timpului găsim doi romîni — *A. Albin* şi *G. Marco* [1], iar spre sfîrşitul secolului mai apar cîţiva jucători tari: *Hercule A. Gudju, Mauriciu Armand* şi *Sigmund Herland*.

In lipsa posibilităţii de a lua parte la concursuri, amatorii de şah din ţara noastră şi-au îndreptat privirile spre compoziţie, mai uşor accesibilă. Cu încetul numele compozitorilor romîni de studii şi mai ales de probleme încep să apară din ce în ce mai des în revistele de şah ale timpului [2]. Unele dintre lucrările lor au fost premiate, altele s-au impus prin valoarea lor pentru jocul practic, ca de exemplu cunoscutul studiu al lui *Hercule A. Gudju*, publicat în 1881, pe care-l găsim reprodus atît în clasicul tratat de finaluri al lui *J. Berger* (pag. 357) cît şi în lucrările mai moderne ale lui *R. Fine* („Basic Chess Ending" şi *S. Gawlikowski* („Konkowa Hra Szachowa").

H. A. Gudju,
La Stratégie
1881



Negrul mută
Remiză

Conţinutul acestui studiu este edificator pentru nivelul atins de amatorii romîni în acea vreme. Conform analizelor lui Kling şi Horwitz (care considerau această poziţie cîştigată pentru negru) negrul cîştigă aducîndu-şi nebunul pe cîmpul d4. Dar albul reuşeşte să împiedice eliberarea nebunului printr-o poantă instructivă: *1... Ng1 2. Tb2* (Gawlikowski afirmă în mod eronat că albul ar putea juca aci direct 2. Tf2? La aceasta urmează 2... Nh2 3. T oriunde, a2, b2, c2, 3... Rh3! şi nebunul negru scapă. Evident, nebunul nu poate fi luat 2. R:g2 e2! şi negrul cîştigă) *2... Nh2!* Acum, la o mutare oarecare a turnului alb urmează 3... Rh3 şi nebunul scapă. Dar după *3. Tf2!* mutarea Rh3 nu mai este posibilă, turnul nu poate fi luat din cauza patului şi negrul este obligat la *3... Ng1* după care albul obţine remiza atît prin repetarea mutărilor, cît şi prin *4. R:g1 e2! 5. Tg2+ Rf4 6. T:e2 f:e2 7. Rf2*.

O dată cu începutul secolului al XX-lea problemiştii romîni încep să se afirme din ce în ce mai mult în arena internaţională. Maeştrii *Herland* şi în special *W. Pauly* ajung în primele rînduri ale problemisticii mondiale. „Cărţile roşii de Crăciun" [3] ale lui Alain C. White conţin un mare număr de probleme romîneşti de valoare. Pauly şi Herland cîştigă o serie de premii

[1] Amîndoi aceşti maeştri au trăit majoritatea timpului în străinătate. De numele lui Albin este legată apariţia primei cărţi de şah în limba romînă: „Amiculu joculu de şachu", apărută la Bucureşti în 1879. G. Marco a studiat la Viena şi ulterior s-a stabilit acolo redactînd timp de mulţi ani renumita revistă „Wiener Schachzeitung".

[2] In special în „Deutsche Schachzeitung" şi în „La Stratégie".

[3] „Cărţile roşii de Crăciun" au fost publicate timp de 31 de ani (1905—1936) de către problemistul american Alain C. White. Ele au marcat evoluţia problemisticii mondiale în acea epocă. Fiecare volum era consacrat fie unei teme, fie personalităţii unui problemist. Pauly este autorul uneia dintre cele mai celebre cărţi din această serie: „Assimetry" (1927).

importante, în special în domeniul problemelor cu 3 şi mai multe mutări, şi în jurul lor încep să se grupeze şi alţi compozitori de talent. Profesorul de geometrie descriptivă *V. Costin,* de la Universitatea din Iaşi, editează în anii 1913—14 revista „Recreaţiunea"[1] al cărei conţinut principal era format din probleme de şah. Cam în aceeaşi epocă apare şi ardeleanul *Valeriu Oniţiu,* care editează în 1913, la Debreţin, revista „Magyar Sakujsag".

Primul război mondial a întreupt această ascensiune a problemisticii romîneşti. Din această epocă de prim avînt, deşi atenţia principală a compozitorilor era îndreptată spre probleme, au rămas totuşi şi cîteva studii de valoare dintre care reproducem două lucrări interesante ale maestrului Herland:

Soluţia primului studiu foloseşte o manevră simplă, instructivă pentru jocul practic: *1. Cb5! T:e4* (calul nu poate fi luat din cauza 2. d7 Tb1+ 3.

S. Herland

Deutsche Schachzeitung,
1913



Alb cîştigă

S. Herland

Deutsche Wochenschach,
1913



Alb cîştigă

Re2! şi albul cîştigă) *2. d7 Tf4+ 3. Rg2 Tf8 4. Cc7+ Rb8 5. Ce8* şi albul cîştigă.

Al doilea studiu constituie una din primele încercări pe tema „transformărilor minore", care mai tîrziu a fost foarte „la modă" (în anii 1925-1935). Pionul alb „a" nu poate fi împiedicat să se transforme, de aceea negrul se apără creînd o poziţie de pat: *1. a6 Ng1! 2. a7 h2 3. a8C!* (dacă albul transformă pionul în altă figură, atunci după 3... h3 poziţia de pat a negrului nu poate fi stricată) *3... h3 4. Cb6!* (calul se sacrifică pentru a strica patul) *4... c:b6 5. c7 b5 6. c8C!* (din nou pionul nu se poate transforma în altă piesă deoarece după 8... b4 negrul este iarăşi pat!) *6... b4 7. Cd6! e:d6 8. e7 d5 9. e8D* şi albul cîştigă.

În epoca dintre cele două războaie mondiale, în jurul lui Pauly şi Herland s-a ridicat o întreagă pleiadă de compozitori de forţă: *I. A. Schiff-*

[1] După cît se pare, cea mai veche rubrică de şah romînească a apărut în „Familia", editată de I. Vulcan, la Budapesta, pe la 1840.

man, L. Loeventon, R. Cofman[1], *Fr. Rduch, A. Ianovcic, I. Schlarkó, O. Costăchel* şi mulţi alţii. Preferinţa compozitorilor pentru probleme — domeniu în care s-au obţinut succese remarcabile — se menţine, şi abia prin anii 1927—1928, o dată cu apariţia lui *Herman Ginninger*, se produce un reviriment important în domeniul compoziţiei de studii

H. Ginninger a fost un mare creator. Talentul său puternic i-a permis să compună în cei cîţiva ani de activitate, o serie de studii remarcabile, unele chiar excepţionale. Preluînd conducerea rubricii de studii a „Revistei de şah", H. Ginninger a exercitat o puternică influenţă asupra compozitorilor noştri. El organizează primele concursuri internaţionale şi în paginile revistei încep

Herman Ginninger

Ceskoslovensky Sach, 1932
Premiul I



Remiză

Şahmatî v SSSR, 1933
Premiul I



Alb cîştigă

Şahmatî v SSSR, 1934
Menţiunea a 5-a



Remiză

să apară nume celebre (Rinck, Kubbel etc.). Lucrările lor, alături de numeroase reproduceri de studii sovietice, au dat un puternic impuls dezvoltării tinerilor compozitori romîni. A fost într-adevăr o mare pierdere pentru şahul romînesc moartea prematură a lui Ginninger, în 1935, la numai 28 de ani. Cele cîteva studii pe care le reproducem mai sus sînt suficiente pentru a oglindi amploarea talentului lui Ginninger, unul din puţinii străini care a reuşit vreodată să cîştige premiul I la un concurs de studii sovietic şi încă unul de amploarea celui organizat în memoria lui L. A. Isaev!

Soluţia primului studiu are la bază o temă interesantă: întemniţarea figurilor albe în studii cu pat. Singura speranţă de salvare a albului pare să fie pionul „h", dar el poate fi capturat pe cîmpul h7 de nebunul negru. Şi totuşi: *1. h7! Nb1* (forţat, căci altfel albul deplasează nebunul şi transformă pionul) *2. d3 C:e2* (acum, la deplasare oarecare a nebunului alb, urmează C:d3+ şi oriunde s-ar deplasa regele alb, negrul reuşeşte să mute Cd3 cu şah şi să captureze pionul h7) *3. Na1!!* (poanta deosebit de fru-

[1] Rafael Cofman a debutat în paginile „Revistei de Şah", al cărei redactor de probleme a fost după moartea lui Schiffman (1930). Mai tîrziu, R. Cofman a plecat în Cehoslovacia şi apoi în U.R.S.S. Astăzi el este cetăţean sovietic şi maestru al compoziţiei.

moasă a studiului: nebunul alb intră în „temniță"!) *3... C:d3+ 4. Ra3 Nc5+ 5.Rb3 Cdc1+ 6. Rb2 N:h7* și albul e pat. Nu merge 4. Rb5 ? din cauza 4... Cd4+ 5. Ra5 Cc6+ 6. Rb5 Ca7+ 7. Ra5 Nb6+ 8. Ra4 Cc5+ 9. R oriunde N:h7 și negrul cîștigă. Iată ce a scris însuși Ginninger despre acest studiu (în „Revista romînă de șah", nr. 2, 1934): „Studiul acesta reprezintă stilul modern de combinație, care va deveni odată stilul clasic. Principiile de bază ale acestui stil sînt: *economia și unitatea ideii,* iar nu taskuri. Non multa, sed multum".

Despre studiul al doilea, arbitrul concursului, maestrul sovietic Rostislav Alexandrov a scris (în „Șahmatî v SSSR", nr. 4, 1934):

„O poziție dintre cele mai originale! Transformarea celor doi pioni albi în nebuni de aceeași culoare este motivată deosebit de original. Studiul acesta este un unicum care prezintă în cea mai bună lumină talentul compozitorului romîn". Varianta principală a soluției: *1. d8N! Cf1 2. N:c7 Ce2 3. b8N!* (3. b8D ? Cg3+ 4. N:g3 C:g3+ 5. D:g3 f:g6+ 6. R:g6 pat!) *3... f:g6+ 4. R:g6* și albul cîștigă. Pare simplu, dar iată cîteva curse care arată subtilitatea jocului alb: 1. d8D ? Cf1 2. D:c7 Ce2 3. b8N Cf4+! 4. D:f4 Cg3+ 5. D:g3 f:g6+ 6. R:g6 pat; 1. b8D ? Cf1! (1... Ce2 ? 2. Db1+ Rg2 3. Db2) 2. Da8+! (2. Db7+ Rg1) 2... Rh2! (2... Rg1 3. Da1) 3. Df3 Ce4! și negrul cîștigă; 1. Ce5 (h8)? Ce2! 2. g6 f6! urmat de mat; 1. Cf4? Cf1 etc.

In sfîrșit, în cel de al treilea studiu, Ginninger a realizat pentru prima oară două paturi, cu legarea turnului alb: *1. f7+ Rf8 2. Cg6+! h:g6* (2... R:f7 3. Te7+ Rg8 4. Te8+ etc.) *3. h:g6* (amenință 4. Te8 mat) *3... C:b3+ 4. Rc2 Ca1+ 5. Rd2! Nc3+ 6. Rd1! Ng4 7. N:c5+ b:c5 pat.* Sau 5... Nc1+ 6. Rd3 Nf1 *7. Nc5 b:c5 pat.*

In mod cu totul neașteptat locul lui Ginninger a fost preluat de un alt compozitor de mare talent, care pînă atunci nu se manifestase în mod deosebit, dar care a reușit să aducă studiul romînesc la înălțimi nebănuite. Este vorba de autorul acestui volum — *Paul Farago.*

Trebuie să spunem de la început că atunci cînd a preluat conducerea rubricii de studii a „Revistei romîne de șah", în noiembrie 1936, Paul Faragó nu era nici pe departe un începător. Avînd deja 50 de ani, el publicase în trecut o serie de studii și probleme în diferite rubrici și reviste (în special maghiare), dar fără să înregistreze vreun succes mai însemnat. Aceasta s-a datorat desigur, și faptului că avea o activitate profesională intensă (era inginer geodezic) care-i lăsa prea puțin timp pentru șah. Cu atît mai mult a făcut impresie și premiul I și medalia de aur pe care le-a obținut la Olimpiada din 1936. Studiul nr. 109 cu care a învins la acest mare concurs, ca și nr. 103 cu care a cîștigat premiul I la concursul anual al Federației olandeze de șah în 1937, ne dau o imagine a stilului maestrului Faragó din acea epocă: studii de tipul analitic, în care poantele artistice coincid cu momentele cele mai dificile ale soluției. Inchiderile diagonalelor în studiul premiat la

Olimpiadă şi mai ales justificarea logică a manevrei albului este foarte estetică. De asemenea, studiul premiat la concursul Federaţiei olandeze impresionează prin economia mijloacelor întrebuinţate în comparaţie cu intensitatea luptei care se desfăşoară.

In anii următori maestrul Faragó a lucrat foarte mult. Fire inventivă dar în acelaşi timp răbdătoare, el a părăsit treptat linia totuşi clasică a marilor sale realizări din 1936—37, căutînd ceva nou, deosebit. In anii războiului el publică o serie de studii în revista „Magyar Sakkvilag", în care se manifestă din ce în ce mai clar una din caracteristicile esenţiale ale creaţiilor sale : înclinaţia spre dificultate.

Intr-adevăr, maestrul Faragó, aşa cum s-a exprimat de multe ori, consideră că problemele sau studiile de şah sînt create, în primul rînd, pentru a fi dezlegate. Primul judecător al valorii lor — foarte competent şi exigent — este masa dezlegătorilor. Or, niciodată o problemă, de orice gen ar fi ea, nu poate cîştiga aprecierea dezlegătorilor dacă e prea uşoară.

Această idee fundamentală este — spre regret — ignorată de mulţi maeştri ai compoziţiei moderne, care sacrifică dificultatea soluţiei în scopul realizării facile a unor idei sau teme artistice. Dar un studiu pe care poţi să-l rezolvi de pe diagramă şi care nu cere decît cîteva minute de efort, nu este o „problemă" în sensul strict al cuvîntului şi valoarea lui, chiar atunci cînd ideea artistică e strălucitoare, este mult diminuată.

Găsirea soluţiilor studiilor maestrului Faragó necesită o străduinţă serioasă. Republicarea după 20 de ani a studiului olimpic din 1936 pe coperta „Revistei de Şah", ne-a dat prilejul să constatăm că mulţi dezlegători rutinaţi n-au reuşit să-l rezolve.

Prin ce se manifestă dificultatea în studiile maestrului Faragó ? După părerea noastră, ea se bazează pe tăria contrajocurilor negrului.

La fel ca într-o partidă practică, negrul nu este, în studiile maestrului Faragó, un simplu sparring-partner, existent numai pentru a permite realizarea ideii de cîştig sau de remiză a albului. Din contră, el luptă cu ingeniozitate şi dîrzenie. Apărările negrului sînt uneori atît de ascunse încît dezlegătorul, avînd impresia că soluţia este simplă şi uşoară, trece pe lîngă ea intrînd într-una din numeroasele curse care-l pîndesc la tot pasul.

Inclinaţia de a căuta şi găsi, sau de a inventa contrajocuri ascunse pentru negru, l-a dus treptat pe maestrul Faragó la ideea de a crea un nou tip de studiu, cu o tematică neobişnuită. Această tematică este oglindită de titlul destul de surprinzător, dar foarte sugestiv al capitolului X : „Lupta cu adversarul invizibil". Găsim în acest capitol cîteva realizări remarcabile care deschid perspective uriaşe în dezvoltarea studiului modern, într-o direcţie care-l leagă foarte mult de jocul practic, căci descoperirea „adversarului invizibil" necesită o anumită forţă de joc, răbdare şi ingeniozitate.

Un exemplu caracteristic de „adversar invizibil" îl constituie atacul de mat al negrului în studiul Nr. 66. Este interesant că în timpul semifinalei

campionatului R.P.R. disputată la Cluj în 1955, maestrul Faragó a propus spre dezlegare acest studiu cîtorva dintre participanți — candidați de maestru și jucători de categoria I — și timp de aproape o oră nimeni n-a reușit să descopere „adversarul invizibil", deși existența lui fusese anunțată de autor! Poziția simplă a acestui studiu și ideea elegantă a contrajocului negru bazat nu pe superioritatea materială, ci pe o idee de mat, îi dau o valoare certă.

O altă temă de studii, de asemenea nouă și deosebit de dificilă de realizat, care s-a născut tot pe baza contrajocurilor negrului, este cea expusă în capitolul XIII. Denumirea de „studii în studiu" (sau studii încadrate) poate că nu oglindește cel mai bine tema, dar este foarte greu de găsit ceva potrivit. In studiile de acest tip contrajocurile negrului sînt atît de ascunse și ingenioase încît constituie de fapt niște minunate curse, al căror conținut este un studiu cu enunțul invers studiului inițial. In forma ei actuală, defectul acestei noi idei este că primul studiu, care servește de „cadru" celorlalte studii (curselor), este de cele mai multe ori prea simplu, lipsit de elemente artistice. Aci ne aflăm în fața unei adevărate „terra incognita", în care maestrul Faragó a făcut primul pas.

Preferința maestrului Faragó pentru studii greu de soluționat atinge punctul culminant în cele cîteva lucrări ale capitolului XX, al cărui titlu: „Există studii nerezolvabile?" sună ca o provocare la adresa dezlegătorilor. Deși în introducerea acestui capitol autorul recunoaște că, în mod logic, nu există probleme de șah „nerezolvabile", totuși printre rînduri parcă se simte satisfacția că unele dintre studiile sale au dat mult „de lucru" dezlegătorilor, iar unul dintre ele, „Labirintul" (Nr. 144) a rezistat pînă astăzi fără să fie soluționat de nimeni. Poate că dintre cititorii acestei cărți se va găsi unul care să reia cu succes lupta cu „adversarul invizibil" care se ascunde într-una din variantele acestui studiu și va spăla astfel rușinea care apasă asupra dezlegătorilor care au fost învinși pînă acum și n-au reușit să rezolve enigma acestui nou „Sfinx" al șahului...

Analizînd în lumina evoluției generale a compoziției de studii toate aceste încercări ale maestrului Faragó de a merge pe căi noi, de a îmbogăți conținutul studiului clasic cu un complex de elemente noi, bazate în general pe ideea centrală a rafinării și desăvîrșirii contrajocurilor negrului, ajungem la concluzia că ne aflăm în fața unei rezolvări deosebit de interesante a problemei evoluției viitoare a acestei ramuri a șahului artistic.

Comparînd minunatele contrajocuri negre din studiile maestrului Faragó cu unele contrajocuri din studiile sovietice moderne, rămîi surprins de asemănarea de concepție. Căutînd cu forțe proprii să deschidă noi perspective compoziției de studii, maestrul Faragó a ajuns la forme concrete și specifice, care corespund în mare măsură tendințelor care se manifestă din ce în ce mai mult în structura studiilor moderne.

Desigur, este foarte greu de fixat în puține cuvinte calea generală pe care se dezvoltă actualmente compoziția de studii. Pentru aceasta ar fi necesar un studiu amănunțit, consacrat exclusiv acestei probleme. Totuși considerăm că analiza soluției și comentariile făcute de către maestrul sovietic al compoziției A. S. Gurvici pe marginea unui minunat studiu al lui G. Kasparian (în cartea „Studiul de șah sovietic") prezintă o sinteză a tendințelor actuale ale compoziției de studii sovietice, despre care se poate afirma cu toată certitudinea că se află în fruntea compoziției șahiste mondiale.

Dar, în primul rînd, să reproducem acest studiu, cu soluția lui.

G. Kasparian

Locul II la al II-lea Campionat Unional de compoziție, 1947-48, și locul II la concursul revistei „Șahmati v SSSR", 1948



Alb cîștigă

1. c6 Ce5! (cea mai bună apărare, a cărei idee se bazează pe lichidarea puternicului pion c6. Următoarele variante arată în ce măsură acest pion stînjenește pe negru: 1.. Cf6 2. Nh3+ Rb8 3. Cc5 Ng3 4. C:a6+ Ra8 5. Nc8 și 6. Nb7 mat, sau 1... Cb6 2. Nh3+ Rb8 3. Cc5 Ng3 4. C:a6+ Ra8 5. a4 Nf4 6. a5 și cîștigă) *2. Nh3+ Rb8 3. Cc5! C:c6 4. Cd7+ Rb7!* (dacă 4... Rc8, atunci 5. Ce5+ Rb7 6. Ng2 și cîștigă) *5. Ng2 Ng3* (apărîndu-se împotriva 6. Ce5. Negrul a luat pionul periculos, dar calul său este acum legat și albul caută să-l cîștige) *6. Rc4!* (planul albului care duce la cîștigarea calului și a partidei, este clar: el intenționează să-și aducă regele pe cîmpul d7, ocupat acum de cal. Dar negrul are la dispoziție în această poziție simplă un plan de apărare excepțional de original, o raritate, pe care el începe să-l aplice cu o mutare deocamdată de neînțeles) *6... a5!! 7. Cc5+ Rb6 8. Ca4+ Rb7* (prima parte a planului strategic al albului este realizată: punctul d7 este eliberat pentru rege și în același timp se păstrează controlul asupra cîmpului b6. Rămîne ca treaba să fie încheiată) *9. Rd3! Nf2! 10. Re2!!* (este clar că în drumul său spre d7, regele alb nu are voie să interfereze diagonala mare albă. Dacă albul joacă direct 10. Nd5? pentru a se îndrepta apoi cu regele spre d7 prin e4, atunci negrul realizează o combinație ingenioasă și șireată: 10... a6 11. Re4 Na7! 12. Rf5 Nb8 13. Re6 Ra7! 14. N:c6 și toate cele cinci figuri negre sînt pat! Forța acestui contraplan al negrului constă în faptul că el devine aplicabil la cea mai mică inexactitate a albului, care este nevoit să țină seama de el la fiecare mutare) *10... Ng1 11. Nd5! a6!* (acum se începe o serie de manevre fine, al căror sens este că regele alb trebuie să ajungă la e4 numai după ce nebunul negru ajunge la a7, deoarece altfel apărarea bazată pe pat funcționează) *12. Rf3 Nd4 13. Rf4!! Na7 14. Re4!!* (toată finețea poziției constă în faptul că acum la mutare este negrul, ceea ce permite albului să cîștige. Dacă în această poziție la mutare ar fi fost albul, atunci remiza ar fi fost

inevitabilă, de exemplu: 15. Rf5 Nb8! 16. Re6 Ra7 17. N:c6 — pat, sau 16. Cc5+ Ra7! 17. N:c6 Rb7 cu remiză. Devine clară întreaga manevră a albului între mutările 9—14, cu ajutorul căreia el, pierzînd un tempo, a cedat mutarea negrului și l-a adus în zugzwang, în loc să intre el însuși în zugzwang) *14... Nb8 15. Cc5+! Rb6* (sau 15... Ra7 16. N:c6 Rb6 17. Rd5 și cîștigă. Această variantă arată de ce regele alb trebuie să supravegheze de pe cîmpul e4 importantul punct d5) *16. Cd7+ Rb5 17. a4+! R:a4 18. N:c6+ Rb3 19. C:b8 și albul cîștigă.*

„O realizare colosală! Cîte idei! Planul strategic al albului, contrajocul negrului care uimește prin eleganța lui și extrem de subtilul contra-contraplan al albului, care îndreaptă lupta într-o nouă direcție și strică formația de pat care se părea că survine cu o logică de fier, imposibil de combătut. Ce curent subteran adînc determină toată lupta vizibilă din acest studiu!" (este evident că ne aflăm în fața a ceea ce maestrul Faragó denumește „adversar invizibil").

„Toți compozitorii de studii, inclusiv cei care înclină spre ideile formale, și-au dat seama imediat că studiul lui G. Kasparian deschide în fața compozitorilor largi perspective creatoare".

„Recunoașterea generală a importanței inovatoare a acestui studiu constituie o excelentă încheiere a unei lupte de opinii care a durat mulți ani în domeniul studiilor de șah. Dorim să subliniem cu toată tăria că *nou* s-a dovedit un studiu care se încheie cu un cîștig simplu de figură. Aci nu se văd nici mișcări sistematice complicate, nici vreo remiză pozițională uimitoare, nici variante minunate dar neverosimile cu ecouri etc. Nu vrem cîtuși de puțin să ne declarăm aci împotriva a *diferite poante neașteptate*, care fără îndoială înfrumusețează un studiu. Mai mult decît atît, pentru noi este clar că fără existența neașteptatului și frumosului pat din contrajocul negrului, studiul lui G. Kasparian și-ar fi pierdut toată frumusețea și forța. Dar existența unui final simplu într-un studiu a cărui valoare inovatoare nu scade din această cauză cîtuși de puțin, subliniază în mod deosebit adevărul că *noul* în arta noastră constă numai în *bogăția jocului*".

. . . .

„Astfel ajungem la una dintre cele mai importante probleme ale esteticii studiilor de șah — *problema dificultății soluției*".

„Se înțelege de la sine că dificultatea rezolvării unui studiu face parte din însăși natura lui. O problemă ușor de rezolvat, ca și una imposibil de rezolvat, nu constituie o hrană pentru o minte pătrunzătoare. Nici eforturile inutile, nici rezolvările ușoare nu constituie pentru creier o gimnastică și nu contribuie la dezvoltarea lui. Deci se naște problema măsurii, sau mai bine spus, *a caracterului dificultății* soluției unui studiu".

. . . .

„Ce dificultăți trebuie să întîmpine un șahist atunci cînd soluționează un studiu?"

„Este evident că la această întrebare se poate răspunde numai pornind de la rolul special al studiului în dezvoltarea generală a culturii șahiste care, așa cum am spus, constă în ascuțirea *capacității combinative* a șahiștilor, în dezvoltarea unei gîndiri creatoare, îndrăznețe, proaspete și originale, în combaterea șablonului și a rutinei, în oglindirea *unității, forței și frumuseții* combinației șahiste".

La întrebarea: vă plac studiile? — unul dintre cei mai de vază mari maeștri contemporani ne-a răspuns: „nu prea lungi și foarte originale" Un răspuns minunat! In el a fost exprimată dintr-o dată o subtilă înțelegere a însăși esenței studiului de șah. Dificultatea căutării celei mai bune căi pentru obținerea victoriei sau remizei, necesitînd lungi analize în care șahistul încearcă la tablă diverse continuări pentru a alege cea mai bună cale — o astfel de dificultate nu este caracteristică pentru studiu și, în afară de aceasta, nu-l înfrumusețează. Dificultatea în studii nu este de natură analitică, ci se ascunde în idee...".

. . . .

„Nimeni nu va uita originalul contrajoc al negrului în studiul lui G. Kasparian, deoarece el constituie însăși *comoara tăinuită* a acestei poziții".

„Din caracterul deosebit al dificultății soluționării studiilor decurge necesitatea *clarității soluției*. Dificultatea și claritatea nu se contrazic aci, ci din contra, se completează una pe alta ca limpezimea și profunzimea unui izvor. Puritatea soluției unui studiu constituie una din condițiile esențiale pentru înțelegerea completă a frumuseții combinației. Atît corectitudinea variantelor esențiale cît și falsitatea tuturor celorlalte căi, incluzînd cursele, trebuie să fie pe deplin convingătoare".

„O particularitate caracteristică a combinației de studiu este că atunci cînd este descoperită ea se prezintă în fața minții dezlegătorului toată dintr-o dată. Ea este cuprinsă dintr-o privire, ca ceva unitar și indivizibil. Această unitate a combinației determină „lungimea" studiului. Simțul măsurii și simțul frumosului sînt indivizibile. Dar „măsura lungimii" unui studiu nu poate fi fixată dinainte printr-o normă stabilită. Ea este determinată în întregime de forțele potențiale interioare ale combinației, de forțele ei de dezvoltare. Niciodată un studiu nu ni se va părea prea lung, dacă totul în interiorul lui este legat organic, iar argumentele și contraargumentele nu se reduc la o controversă aridă, ci constituie o polemică ascuțită".

. . . .

„Astfel, un studiu artistic de valoare, indiferent de numărul mutărilor soluției sale, nu este niciodată nici prea lung, nici prea scurt. „Dimensiunile" sale se măsoară prin dificultatea găsirii combinației, prin originalitatea mijloacelor atingerii scopului" !

„Deci, joc, joc și iarăși joc! Numai bogăția și originalitatea jocului ne asigură posibilitatea de a realiza pe cele 64 de cîmpuri ale imperiului șahului toate uimitoarele lui taine și frumuseți".

„Această cale apropie în mod natural armata şahiştilor şi a compozitorilor, deoarece de-a lungul ei se manifestă pe deplin funcţiunea, esenţială pentru toţi şahiştii, a „poeziei şahului": aceea de a dezvălui frumuseţea în forţă şi forţa în frumuseţe".



Argumentaţia de mai sus ne prezintă foarte clar care sînt căile dezvoltării viitoare a compoziţiei de studii. In lumina ei, realizările maestrului Faragó ne apar cu atît mai valoroase, mai originale. „Adversarul invizibil" „studiile în studiu" vor rămîne în istoria evoluţiei studiului de şah ca momente însemnate, jaloane ale unei străduinţe pline de avînt de a înoi acest domeniu de creaţie şahistă.

Desigur că în afară de aceste idei noi în domeniul compoziţiei de studii, maestrul Faragó a abordat cu mult succes şi majoritatea temelor clasice. Găsim o realizare minunată pe tema „figurilor dăunătoare" (Nr. 18). In acest studiu, după mutarea a 4-a a negrului survine o poziţie cu totul originală, în care *toate piesele* negrului sînt „dăunătoare". Cum s-a exprimat autorul, regele negru este înconjurat de un adevărat lagăr de trădători. Nici una dintre piesele negrului nu este folositoare şi — lucru admirabil — dacă oricare dintre ele ar lipsi de pe tablă, negrul s-ar salva!

Tema „variantelor interdependente" şi-a găsit o realizare valoroasă în studiul Nr. 44 în care victoria albului se obţine în urma unor manevre deosebit de subtile ale nebunilor. Este interesantă şi de efect poanta de la mutarea a 2-a — o mutare de îndepărtare cu regele. Astfel de mutări-cheie, adevărate „momente de surpriză" prin faptul că regele se îndepărtează de teatrul principal de operaţii, mai găsim şi în alte studii ale maestrului Faragó. Cea mai frumoasă dintre ele este, după părerea noastră, mutarea-cheie din studiul care a cîştigat cel mai mare concurs de după război, în memoria lui Centurini (1952). Datorită acestei mutări, care constituie însăşi esenţa studiului, autorul l-a trimis la concurs sub sugestivul motto: Quo vadis Domine? (Vezi pag. 19).

Sacrificii, separate sau în serie (capitolul XII), închideri şi deschideri de linii, deplasări forţate de piese adverse, zugzwang-uri, ecouri — în sfîrşit tot arsenalul clasic de manevre şi combinaţii îl găsim în studiile maestrului Faragó.

Inainte de a încheia această scurtă prezentare a conţinutului creator al operei lui Faragó este necesar să ne oprim asupra încercărilor literar-şahiste pe care le conţine acest volum. Subiecte şahiste au mai fost utilizate în literatură şi chiar de mari scriitori, dar ele abordau de obicei latura psihologică sau istorică a şahului. In revistele de şah din ultimul secol găsim însă o serie de încercări făcute de şahişti cu oarecare talent literar, în care povestirea serveşte drept pretext pentru prezentarea unei probleme (sau studiu) remarcabile, de obicei cu o soluţie care să se preteze la umor.

In acest gen este cunoscuta „partidă de şah între cer şi infern" a marelui maestru austriac Max Weiss, în care este utilizat un minunat studiu al fostului campion mondial Em. Lasker, povestirile pline de umor ale vienezului J. Krejcik, glumele şahiste ale sovieticului Korolkov şi multe altele. Maestrul Faragó şi-a încercat şi el puterile în acest gen, folosind ca nuclee pentru povestirile sale studii cu un conţinut deosebit (studii în studiu, ca în povestirea „Generozitate", sau cu „adversar invizibil"). Chiar dacă din punct de vedere pur literar aceste povestiri nu sînt perfecte, ele îmbină totuşi în mod armonios literatura cu şahul, trezind interesul şi curiozitatea cititorilor.

Bogata activitate a maestrului Faragó, în special în anii de după cel de-al doilea război mondial, a stîrnit o mare emulaţie în rîndurile compozitorilor de studii din ţara noastră. Celor vechi — *Raina, Gohn, Loeventon, Tacu* — li s-au alăturat în scurtă vreme o serie de tineri talentaţi, care s-au evidenţiat curînd şi au început să reprezinte cu cinste culorile ţării noastre în marile întîlniri internaţionale.

Numele tinerilor compozitori *Radu Voia, Em. Dobrescu, Virgil Nestorescu, Paul Joiţa, Gh. Teodoru,* sînt astăzi cunoscute şahiştilor noştri [1]. Alături de maestrul Faragó ei au obţinut numeroase premii în concursuri de primul ordin. Cele cîteva studii pe care le reproducem mai jos [2] arată nivelul înalt pe care l-au atins astăzi compozitorii de studii din ţara noastră.

I

C. Raina

L'Echiquier de Paris,
1950

Premiul I



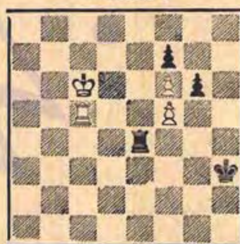
Alb cîştigă

II

M. Gohn

Revista romînă de şah
1947

Premiul I



Alb cîştigă

III

C. Raina

Concursul „Constructorul"
1956

Premiul I



Alb cîştigă

[1] In afara acestor fruntaşi ai compoziţiei de studii mai pot fi menţionaţi o serie de compozitori care — deşi au lucrat sporadic — totuşi au obţinut succese: *V. Cuciuc, P. Vătărescu, Filip Croitoru, F. Nieszl* şi foarte tînărul *E. Janossy*.

[2] Soluţiile acestor studii sînt următoarele:

I. (C. Raina) *1. g6! h:g6 2. Tg:e2+ Rd8* (2... Rf8 3. Tc8+ Rg7 4. Te7+ Rh6 5. Th8 mat) *3. Ta2 Df5 (c1) 4. Ta8+ Dc8 5. Tea2!!* (nu 5. T:c8? R:c8 6. Tg2 g5 7. f5 d3 şi negrul cîştigă) *5... Nc3 6. T2a7!* urmat de *7. Td7+* şi albul cîştigă.

II. (M. Gohn) *1. f:g6 Te6+ 2. Rd7 T:f6 3. Th5+ Rg4 4. g7 Tg6 5. Th1!; 1... f:g6 2. Rd7 Rg4! 3. f7 Tf4 4. Re7 g5 5. Tc6! T:f7+ 6. R:f7 Rf3! 7. Tf6+!! Rg3 8. Rg6 g4 9. Rh5!*

III. (C. Raina) *1. f3+ Rg5 1. c7 Tc5 3. e7 Na4 4. Cd4! Tc1 5. Cc6!* şi albul cîştigă. *1... Rh4 2. e7! Te5 3. C7 Nf5 4. C:f4! Te1 5. Cd5!* ±.

IV

M. Gohn

Revista de Şah,
1956



Alb cîştigă

V

L. Loeventon

Conc. Centenar Budapesta
1948
Mențiune



Remiză

VI

V. Tacu

Campionatul R.P.R.
1955



Alb cîştigă

VII

Radu Voia

Revista de şah
1950
Premiul I



Remiză

VIII

Radu Voia

Campionatul R.P.R.,
1953
Premiul I



Remiză

IX

Radu Voia

Buletin Ouvrier des Echecs
1953
Premiul IV



Negrul mută
Alb cîştigă

IV. (M. Gohn) *1. Da8+ Rg1! 2. Dh1+! R:h1 3. Rf1! Tf5 4. Ng4! Tf6 5. Nc8 Tb6 6. Nf5 Tb4 7. Nh3 !* şi albul cîştigă ; *4... Tf8 5. Nd7 ! Tf6 6. Nc8 Tb6 7. Nf5 Tb4 8. Nh3 !*

V. (L. Loeventon) *1. Re3 Re1 2.Tc8 f1D 3. N:f1 R:f1 4. Td8 b1D* (Re1 5.Th8) *5. Td1+ D:d1* pat ; *3... b1D 4.Nd3* remiză.

VI. (V. Tacu) *1. Tg8+ Rb7 2. Ng7 h4 3. Rg6 h3 4. R:h7 h2 5. Tb8+ Ra7 6. Nd4+ R:b8 7. Ne5+ Rb7 8. N:h2 Rc6 9. Ng1 Rd5 10. Ne3 ! Re5 11. Rg6* cîştigă.

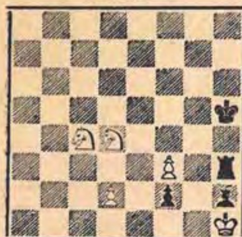
VII. (R. Voia) *1. Re3 Rc3!* *2. Ca2+ Rb3 3. Cc1+ Rc2 4. Cd3 f2 (4... g2 5. Ce1+) 5. C:f2 g2! 6. Ch3! N:h3 7. Rf2 Rd2 8. Rg1* remiză.

VIII. (R. Voia) *1. f5! Ch3 2. h:g6!* (2. fg Tg7 3. Nf7 Cf4) *2... C:g5* (2... Tg7 3.f4) *3. f6 Th7+ ! 4. g:h7 Cf3 4. Nf7 ! Ce5 6. Ng5* remiză ; *1... Cf3 2. f:g6 !* (2. hg ? Tg7 3. Nf7 Ch4) *2... C:g5* (2... Tg7 3. Nd5) *3.h6 ; 1... g:h5 2. g6 ! ; 1... g:f5 2.h6 !* Dublu ecou (Task).

IX. (R. Voia) *1... Rg3 ! 2. Dd6+* (2. Dg5+ Tg4! 3. Dd2 Nd4 remiză) *2... Rh4! 3. D:g6 Td4+ 4. Rc7!!* (4. Rd7 sau d8, Tc7+ 4. Rc8 Tc4+ 5. Rb7 Tb4+ 6. Ra6 Ta4+ remiză) *4... Tc4+ 5. Rb6! Tb4+ ; 6. Rc5! Tc4+ 7. Rd5 Td4+ 8. Re5 Td5+ 9. Re4 Te5+ 10. Rf3 Tf5+ 11. Re2 Te5+ 12. Rf1!! Te1+ 13. Rf2 Tf1+ 14. Re2* remiză. Regele alb se duce pe b2, c3, d4, e5 sau f4, în raport cu şahul pe care-l dă turnul negru.

X. (E. Dobrescu) *1. Rg2 !* (1. Ce3 ? Ne5+ 2. Rg2 Th2+ 3. Rf1 Nd4 şi negrul cîştigă) *1... f1D+!* (1... Th4 2. Ce3! T:d4 3. R:h2 T:d2 4. Rg3! Rg5 5. f4+ Rg6 6. f5+ Rg5 7. f6!) *2. R:f1 Th4 3. f4! T:f4+ 4. Cf3!! T:f3+ 5. Rg2 Tf4 6. Ce3 Th4 7. Cf5 Tf4 8. Ce3* remiză (tema urmăririi).

X
Em. Dobrescu
Campionatul R.P.R.
1953
Premiul I



Remiză

XI
Em. Dobrescu
Revista de Şah,
1953
Premiul I



Negrul mută
Remiză

XII
V. Nestorescu
Italia Scacchistica,
1954
Laudă



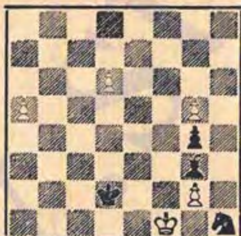
Alb ciştigă

XIII
V. Nestorescu
Revista romînă de şah,
1949
Premiul I



Remiză

XIV
P. Joiţa
Revista de Şah,
1954
Premiul I



Alb ciştigă

XV
Gh. Teodoru
Campionatul R.P.R.
1953



Alb ciştigă

XI. (E. Dobrescu) *1... Da4+ 2. Rb7 Dd1 ! 3. Nc5 ! Dd5+ 4. Ra6 D:c5 5. Tb8+ Rd7 6. Tb7+ Rc6 7. Tc7+ R:c7* pat ; *4... Dc4+ 5. Tb5 Rc7 6. Ra5 Rc6 7. Tb6+ R:c5 8. Tc6+ R:c6* pat. Asupra luptei turnului şi nebunului împotriva damei, E. Dobrescu a scris un articol foarte documentat în „Revista de şah" Nr. 3, 1954, unde se găsesc şi analizele complete ale acestui studiu.

XII. (V. Nestorescu) *1. De3 Nc4+ 2. Rd2 Rb1 3. De4+ Rb2 4. De5+ Rb1 5. Df5+ Rb2 6. Df6+ Rb1 7. Dg6+ Rb2 8. Dg7+ Rb1 9. Db7+ Nb5 10. Dh7+ Rb2 11. Dg7 Rb1 12. Dg6+ Rb2 13. Df6+ Rb1 14. Df5+ Rb2 15. De5+ Rb1 16. De4+ Rb2 17. Db4+* şi albul cîştigă. O „scară" interesantă.

XIII. (V. Nestorescu) *1. Tf7+ Rg4 2. Tg7+ Rh4 3. Th7+* şi acum : *3... Rg5 4. Tg7+ Rf6 5. Ce4+! N:e4 6. Tf7+ R:f7* pat; *3... Rg3 4. Tg7+ Rh2 5. Th7+ Rg1 6. Tg7+ Ng2 7. Tf7 f1D 8. T:f1+ R:f1 9. Rg7 Re2 10. Rf6 Rd2 11. Re5 Rc3 12. Rf4 Rc4 13. Re3* remiză; 3... Nh5 4. Ce4 (4. T:h5? R:h5 5. Ce4 a4! şi negrul cîştigă) *4... f1D 5. T:h5+ Rg4 6. Tg5+ Rf4 7. Tf5+ R:f5 8. Cg3+ Rf4 9. C:f1 a4 10. Rg7! a3 11. Cd2 a2 12. Cb3 Re5 13. Rg6 Rd5 14. Rf5 Rc4 15. Ca1 Rc3 16. Re4* remiză.

XIV. (P. Joiţa) *1. Rg1 !* (1. d7 ? Nc7) *1... N:e6* (1... Nf4 2. R:h1 N:g5 3. g3 !) *2. R:h1 g3 ! 3. g6 Ne5 4. a6 Nd4 5. g7 ! N:g7 6. a7 Nd4 7. a8D Nf2 ! 8. Da3 Rc2 9. Df3 Rb2 10. Dd3 Rc1 11. De2 ! Rb1 12. Dd2 Ra1 13. Dc2* şi negrul pierde (zugzwang).

XV. (Gh. Teodoru) *1. Cd6 ! b2* (pionul e7 nu poate fi luat din cauza şahurilor la c4 şi c8) *2. e8D! T:e8 3. Tb7+ Rc5 4. C:e8 Cb4! 5. c:b4+ Rc6 6. Tc7+ Rb6 7. b:a5* mat.

Din cele de mai sus se vede clar rolul deosebit de important pe care l-a jucat maestrul Faragó în dezvoltarea compoziției de studii în țara noastră. Lucrarea de față, care cuprinde realizările sale cele mai bune, marchează un moment însemnat în evoluția studiului romînesc, făcînd cunoscută experiența de ani îndelungați a acestui „as" al șahului artistic.

Cu aceasta am ajuns la sfîrșitul acestei introduceri, în care am căutat să aruncăm o punte între trecut și viitor, pentru a aduce astfel o contribuție modestă la progresul șahului nostru artistic, această formă nouă a vechiului joc, în care se îmbină frumusețea și perfecțiunea logicii cu finețea emoțiilor estetice.

S. Sm.



PREFAȚA AUTORULUI

S-au purtat multe discuții pentru a se stabili dacă șahul este o știință, o artă, un sport sau pur și simplu un joc. Cei care au urmărit vreodată o astfel de discuție, au avut ocazia să constate că reprezentanții tuturor părerilor au avut într-o oarecare măsură dreptate: șahul se încadrează în fiecare din aceste categorii controversate, în funcție de obiectivele ce și le propune cel ce se ocupă de șah.

Problema esenței șahului (joc, artă, știință) a fost discutată pe larg în revista sovietică „Șahmati v SSSR" în două interesante articole, care susțineau cele două teze esențiale: șahul-joc (sport) și șahul-artă[1]*. Din aceste articole reiese că, indiferent de concluzia finală la care se va ajunge, este evident că șahul conține atît elemente de joc cît și elemente artistice. Aceste din urmă elemente se manifestă atît în partida practică (combinații cu sacrificii spectaculoase) cît, mai ales, în probleme și studii. In acest domeniu, care a fost numit pe drept cuvînt șahul artistic, un rol hotărîtor îl joacă creația. Fiecare compozitor de probleme sau studii este un creator. Fiecare problemă și fiecare studiu conține elemente estetice care încîntă pe cunoscătorii jocului atunci cînd le dezleagă.*

Ca în cazul oricărei lucrări artistice, scopul principal al problemelor și studiilor este acela de a oferi satisfacții estetice. Acest obiectiv principal poate fi realizat prin exprimarea elegantă și concisă a unei idei originale și interesante.

Dar faptul că problemistica are ca scop principal crearea de valori estetice în domeniul șahului, nu exclude nicidecum posibilitatea ca — mai ales prin intermediul studiilor — ea să fie folositoare jucătorului practic. Afirmația aceasta este valabilă în primul rînd pentru studiile de final care conțin și inovații teoretice.

Volumul de față conține o colecție de studii și cîteva probleme pe care le-am compus în decurs de mulți ani. In legătură cu conținutul lor artistic

[1] Aceste două articole au fost publicate și în „Revista de Șah", 1955, Nr. 8 și 9/1955.

și cu latura lor instructivă, credem că nu e lipsită de interes explicarea pe scurt a principiilor compoziției șahiste, în special în ceea ce privește studiile.

Crearea de probleme și studii are reguli cunoscute, care trebuie respectate. Nu toate aceste reguli sînt însă suficient de precise și se poate ușor întîmpla ca ele să fie fals interpretate.

O astfel de regulă — dintre cele precise — este următoarea: nu are valoare o problemă a cărei poziție nu se poate realiza în urma unui joc regulamentar, început din poziția de bază regulamentară. De exemplu: să existe pe tablă două dame sau doi nebuni de aceeași culoare, fără să lipsească vreun pion; sau un pion alb pe h3, în timp ce alți pioni albi se află și pe g2 și h2. Astfel de situații nu sînt cu putință în jocul propriu-zis; deci ele sînt imposibile și în probleme sau studii.

O altă regulă fundamentală este aceea care spune că orice problemă poate avea doar o singură soluție.

Fără această regulă foarte logică, problemele și studiile își vor pierde caracterul lor estetic, căci ce importanță ar mai putea avea faptul că autorul exprimă într-o soluție o idee frumoasă, dacă înainte de a ajunge la ea, dezlegătorul găsește una sau mai multe soluții suplimentare prozaice.

Regula de mai sus atrage după sine descalificarea problemelor și studiilor la care se descoperă o dublă soluție (sau un dual în varianta principală). In general prin dublă soluție se înțelege cazul în care — pe lîngă prima mutare intenționată de autor — scopul poate fi atins și printr-o altă mutare inițială; dualul este o variantă care începe de la mutarea a 2-a sau a 3-a a soluției. Definiția de mai sus este bună, credem, în cazul problemelor cu număr fix de mutări însă în cazul studiilor, unde foarte adeseori soluția propriu-zisă este precedată de un joc introductiv, definiția mai logică ar fi poate următoarea: dubla soluție înseamnă o a doua mutare prin care poate fi atins scopul; mutare posibilă înainte de mutarea-cheie sau concomitent cu ea, pe cînd dualul înseamnă o astfel de a doua mutare, posibilă după mutarea-cheie, influențînd așadar asupra valorii studiului doar în varianta principală. Dacă însă un studiu conține mai multe variante principale, fiecare din ele trebuie să fie fără dual, deoarece variantele cu dual nu pot fi considerate valoroase.

Pînă la proba contrarie, trebuie să considerăm că orice problemă este lipsită de dual. Această regulă se referă și la arbitrii concursurilor de probleme și studii. In cazul problemelor cu număr de mutări determinat, este în general simplu să se facă dovada dualului dacă acesta există într-adevăr; în cazul studiilor mai lungi însă, efectuarea acestei dovezi întîmpină adesea piedici serioase. Se poate întîmpla ca într-un studiu cu enunțul „alb cîștigă", în afară de victoria intenționată de alb, să mai existe o variantă în care albul să ajungă într-o situație avantajoasă (avînd de pildă avantaj material), dar din cauza posibilităților extrem de numeroase ale negrului, demonstrarea victoriei albului să nu poată fi făcută decît printr-o analiză lungă de zece

pagini. Deoarece există foarte puține studii demne de atîta osteneală, autorul trebuie să facă el însuși această operație, pentru că arbitrul nu poate face altceva decît să respingă lucrarea prezentată la concurs, drept una ce nu se poate analiza.

Dar chiar în afară de astfel de cazuri rare, mai există probleme de lămurit în legătură cu dualul. Poate fi oare considerat drept un dual, care ar atrage după sine lipsa de corectitudine a studiului, cazul în care două mutări din varianta principală pot fi substituite una celeilalte, iar în ceea ce privește restul, mersul jocului e același? Sau, cazul în care — tot în varianta principală — regele alb trebuie să ajungă din cîmpul g6 în e7 și poate s-o facă trecînd fie prin f6, fie prin f7? De bună seamă că astfel de cazuri nu pot fi considerate dualuri și ele nu influențează asupra valorii studiului, cu toate că ar fi mai de dorit să nu existe o astfel de alternativă.

In lucrarea de față, cititorul va găsi un studiu (Nr. 53) în care, în afară de mutarea corectă, albul mai poate face și alte încercări, fără a-și primejdui întru nimic victoria. Pentru a putea însă cîștiga, după aceste încercări inutile, el trebuie să revină la poziția inițială, din care ar fi putut executa de la început mutarea-cheie. Intrucît studiul a obținut premiul I, este clar că arbitrul nu numai că n-a considerat situația de mai sus ca fiind un dual, dar n-a considerat-o nici măcar ca un defect de frumusețe.

O situație puțin obișnuită survine atunci cînd un studiu care, în conformitate cu faza de dezvoltare a teoriei finalurilor, fusese corect în momentul publicării sale, astăzi nu mai este. Să presupunem un astfel de final, în care, pe lîngă jocul cîștigător intenționat, albul mai avea un joc în a cărui ultimă fază rămîne numai cu doi cai, negrul cu un singur pion, iar regele său nu se află în colț. Pe vremea aceea, un astfel de studiu era considerat corect, astăzi însă (în urma analizelor maestrului sovietic Troițki) el mai este corect doar în cazul cînd pionul negru nu poate fi oprit în timp util *de niciunul din cei doi cai. Și mai interesant este cazul următorului studiu al lui Kubbel:*

Acest studiu apărut în 1912 era, pe vremea aceea, corect, avînd soluția: 1. Nf5 Tf8 *(1... Tg8 2. Ta8+ Rf7 3. Ne6+ cîștigă; 1... Rf8 2. Nh7* cîștigă) 2. Ng6+ Rd8 3. Nf7 h5 4. Re1 (e2) h4 5. Rf1 (f2) h3 6. Rg1 h2+ 7. Rh1 și *albul cîștigă.*



Alb cîștigă 3+3=6

Dar dacă ținem seama de faptul că — în cazul cînd regele și turnul se află încă pe locurile lor inițiale — rocada trebuie considerată ca mișcare posibilă în probleme, acest excelent final a devenit insolubil la mutarea 1... 0—0. Din fericire o ingenioasă idee a regretatului maestru Brody din Cluj a rezolvat acest final în 1947. Intorcînd poziția în oglindă, rocada nu mai este posibilă. Dacă însă teoria finalurilor se va dezvolta și va stabili un pro-

cedeu de cîştig sigur cu turn + nebun contra turn — ceea ce nu este exclus — studiul de mai sus va fi primejduit din nou prin faptul că va conţine un dual.

Celelalte reguli în legătură cu crearea problemelor şi anume: cerinţele privind puritatea şi economia matului, interdicţia de a se începe o problemă prin şah (în domeniul studiilor nu a existat niciodată cazul unei asemenea interdicţii) sau prin luarea unei figuri — sînt astăzi mai degrabă sfaturi şi nu reguli rigide. Aceste considerente influenţează însă, în tot cazul, aprecierea unei probleme sau a unui studiu de către arbitrii concursurilor.

Dacă în ceea ce priveşte aprecierea corectitudinii unei compoziţii nu există diferenţe esenţiale între părerile autorilor, ale arbitrilor şi ale dezlegătorilor, în schimb în ceea ce priveşte stabilirea valorii compoziţiilor, diversitatea punctelor de vedere este foarte mare. Să luăm în primul rînd problema originalităţii. Aci este în vigoare regula conform căreia o problemă dacă este anticipată[1] *trebuie exclusă din concurs. Totuşi, în materie de stabilire a originalităţii — la unele concursuri — se pun în aplicare cele mai indulgente criterii posibile. Uneori o simplă modificare avantajoasă a unui studiu existent, este suficientă pentru ca „noul" studiu să fie apreciat la acelaşi nivel cu lucrările originale.*

Ideile originale şi unele forme noi sînt adeseori destul de vitreg tratate în unele concursuri. Cel mai bun exemplu pentru susţinerea acestei afirmaţii este faptul că în afară de „studiul în studiu" Nr. 60 din capitolul IX, toate celelalte studii de acest fel n-au obţinut succese în concursuri. Cu toate acestea, pe lîngă faptul că ideea lor este cu desăvîrşire nouă, ea este atît de greu de realizat, încît chiar imaginaţia şi răbdarea cea mai remarcabilă trebuie să fie însoţite de un deosebit „noroc" şahist pentru a le putea realiza.

După originalitate, cea de a doua condiţie a valorii unui studiu este elementul de surpriză. Concursul olimpic de compoziţie din 1936 prevedea în mod expres necesitatea existenţei acestui element în lucrările prezentate la concurs. Un studiu care se mărgineşte pur şi simplu la un joc corect nu poate fi considerat artistic. Cu toate acestea, la Olimpiada din 1952, premiul I l-a obţinut o lucrare în care timp de zece mutări ambele părţi trebuie să respecte atît de strict drumul indicat de autor, încît dezlegătorul n-are nici o dificultate în găsirea soluţiei. Or, derutarea dezlegătorului (cursa) este fără doar şi poate un element vital al problemisticii. Fiind vorba de curse, credem că este cazul să menţionăm că acest cuvînt are un anumit sens în jocul practic şi cu totul alt sens în materie de studii. În cadrul jocului practic, un jucător care a căzut într-o cursă nu mai poate repara nimic — a pierdut. În problemistică însă, unde dezlegătorul are posibilitatea de a reveni la poziţia iniţială ori de cîte ori doreşte, lucrurile stau altfel. Problemistul,

[1] Adică dacă ideea unei probleme sau a unui studiu a mai fost realizată într-o formă apropiată de către alt autor (sau chiar de acelaşi autor) în trecut. Dacă poziţia este *identică*, atunci se naşte suspiciunea de *plagiat*.

şi mai ales autorul de studii, întinde curse primejdioase numai în cazul cînd ascunde soluţia reală în spatele unei soluţii aparente — zădărnicită de o posibilitate foarte greu de găsit — făcîndu-l pe dezlegător să creadă că este cea veritabilă. Printr-un joc banal sau brutal nu se pot întinde curse primejdioase, nici chiar atunci cînd contrajocul este mascat, deoarece dezlegătorul devine bănuitor, gîndindu-se imediat că alternativa găsită nu poate fi soluţia reală şi, în acest caz, el va căuta contrajocul oricît ar fi acesta de ascuns.

Un alt criteriu important în materie de evaluare a unui studiu este şi acela al măsurii în care el „rezistă" dezlegării. Cu cît mutarea-cheie este mai ascunsă şi mai adîncă, cu atît studiul va „rezista" mai mult. Faptul e strîns legat de originalitatea lucrării, deoarece zadarnic este mascată o mutare-cheie dacă ea este cunoscută, sau dacă a fost de mai multe ori văzută în trecut. In cazul acesta, dezlegarea e prea uşoară.

Valoarea unei probleme se mai ridică şi prin elaborarea ei într-o formă cît mai artistică, concretizată prin poziţia şi numărul cît mai mic al figurilor. Nu este suficientă excluderea pieselor inutile; autorul trebuie să se străduiască să concentreze rolurile a două figuri asupra uneia singure, în toate cazurile cînd acest lucru este posibil. Dacă, de exemplu, din punctul de vedere al realizării planului este indiferent pe care cîmp al diagonalei aşezăm un nebun alb, îl vom aşeza neapărat într-un loc unde — într-o anumită fază a jocului — el va deveni o piedică, dacă prin această aşezare putem economisi o figură neagră. In felul acesta unele figuri vor putea ajunge să îndeplinească în timpul soluţiei 3—4 sarcini, ceea ce contribuie la realizarea formei artistice.

Definiţia unui studiu bun este aşadar următoarea:

Realizarea unei idei originale, estetice şi profunde, într-o poziţie iniţială economică şi cu o soluţie bogată în poante şi momente de surpriză.

Şi acum cîteva cuvinte despre studiile din volumul de faţă.

Se vor găsi de bună seamă cititori care vor obiecta împotriva detailării exagerate a analizelor. Pe cei ce vor avea această părere, îi rugăm să ţină cont de faptul că volumul nu se adresează numai maeştrilor şi cunoscătorilor în materie de probleme şi studii; este preferabil ca aceştia să treacă în fugă peste analizele de acest fel (care desigur nu-i interesează), decît ca unii şahişti, mai puţin experimentaţi, să nutrească îndoieli în ceea ce priveşte corectitudinea soluţiei vreunui studiu, sau să nu-l înţeleagă. (Ţinem să precizăm de altfel că acceptăm cu plăcere orice observaţie referitoare la greşeli de analiză descoperite, deoarece în cazul cînd ele sînt juste, în baza lor studiul se poate corecta, iar dacă greşeala găsită e numai aparentă, sezisarea oferă ocazia de a se discuta asupra ei).

Cîteva cuvinte despre dualurile ce se întîlnesc în carte: ele sînt inevitabile în cazul unui studiu mai lung, dar nu afectează corectitudinea sa,

decît în cazul cînd se află în varianta principală. O variantă cu dual nu poate fi valoroasă, dar poate fi totuşi interesantă, de pildă, în cazul cînd ambele soluţii sînt foarte greu de găsit.

Încheiem această scurtă introducere exprimîndu-ne speranţa că această lucrare, care conţine tot ce-a creat mai bun autorul, de-a lungul unei vieţi, în domeniul şahului artistic, va contribui la cîştigarea de noi adepţi pentru această ramură atît de frumoasă a vechiului joc, cît şi la dezvoltarea în general a mişcării şahiste din ţara noastră, ale cărei perspective de viitor sînt astăzi atît de luminoase.

CAPITOLUL I

Evaluarea valorii figurilor de şah

Este foarte răspîndită şi în general acceptată următoarea scară valorică pentru figurile de şah: dama echivalează cu două turnuri sau cu un turn plus o figură uşoară, plus un pion; turnul este mai tare decît o figură uşoară plus un pion, dar mai slab decît o figură uşoară şi doi pioni. Figurile uşoare nebunul şi calul au aproximativ aceeaşi valoare şi fiecare din ele echivalează cu trei pioni. Nu cunoaştem vreo evaluare comparativă a regelui, însă toţi şahiştii sînt de acord asupra faptului că regele este o figură foarte tare, care — cu excepţia damei — poate angaja lupta cu sorţi de izbîndă, împotriva oricărei figuri, inclusiv turnul în anumite cazuri.

Bineînţeles, o astfel de evaluare a valorii figurilor nu constituie o dogmă; valoarea figurilor variază în raport cu poziţia survenită pe tablă şi nu sînt rare cazurile cînd un simplu pion se arată mai tare decît un turn sau chiar o damă [1].

Avînd în vedere aceasta, ajungem la concluzia că fiecare figură are o **valoare egală cu efortul de care este capabilă în diferitele poziţii ale unei partide.** Se pot da numeroase exemple în sprijinul acestei afirmaţii.

Astfel, se ştie că nebunul de culoare contrară cîmpului de transformare al unui pion de margine este complet lipsit de valoare (bineînţeles, în cazurile cînd nu mai sînt alte figuri pe tablă) [1]. In aceeaşi situaţie se află calul, în cazul cînd apără din faţă, şi nu din spate, un pion atacat de regele inamic.

Intr-una din minunatele probleme ale lui Andersen, albul poate obţine victoria numai sacrificînd dama, pentru ca pionul său, înaintînd de pe linia a 6-a pe a 7-a, să poată ataca un cal, transformîndu-se apoi imparabil în damă. In general, un astfel de pion poate fi considerat echivalent cu dama.

Turnul rămîne neputincios faţă de doi pioni legaţi ajunşi pe linia 6-a, chiar în cazul cînd nu sînt sprijiniţi de rege; în schimb, un nebun sau un cal îi pot opri. Sub acest raport deci, turnul este mai slab decît o figură uşoară.

Marele maestru al compoziţiilor de finaluri Henri Rinck a alcătuit în

[1] In legătură cu problema valorii figurilor vezi şi „Să învăţăm metodic şahul", Ed. a II-a, pag. 19, unde problema este tratată pe larg din punctul de vedere al şahului practic.

[1] De exemplu, în poziţia Alb: Rb6, Nd4, Pa6; Negru: Ra8, albul nu poate cîştiga, cu toată superioritatea enormă de material.

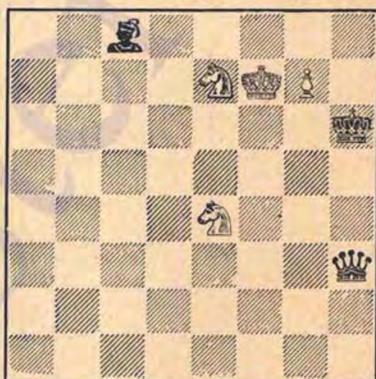
ultima perioadă a vieţii sale peste o sută de poziţii în care două figuri uşoare menţin remiza faţă de două turnuri. Iată deci cazuri cînd nici chiar două turnuri nu pot obţine victoria faţă de două figuri uşoare.

Din toate acestea reiese clar că, în funcţie de poziţia în care se află sau de diferitele faze ale partidei, potenţialul aceleiaşi figuri poate fi diferit. In general, o figură cu o mobilitate mai mare este, în mod natural, mai puternică decît una ale cărei mişcări sînt stînjenite sau chiar restrînse la un spaţiu redus. Nici aceasta nu este însă o regulă rigidă, care să nu cunoască excepţii. In studiile Nr. 107 şi 108 din acest volum (vezi pag. 167 şi 169), cititorul va găsi două poziţii în care se întîmplă tocmai contrariul. In primul caz, un turn, dispunînd de o mobilitate completă — care controlează deci maximumul posibil de 14 cîmpuri — nu este capabil nici măcar să salveze partida, cu toate că el constituie un surplus material şi deşi are de luptat împotriva unor pioni care nici măcar nu sînt prea avansaţi. Dimpotrivă, în cel de al doilea exemplu, un turn cu desăvîrşire încercuit, atacat şi neavînd posibilitatea de a fugi, cîştigă partida prin simpla sa prezenţă, datorită faptului că adversarul are întotdeauna ceva mai important de făcut şi nu mai ajunge să-l elimine de pe tablă, iar cînd, în sfîrşit reuşeşte s-o facă — e prea tîrziu, deoarece albul a obţinut între timp avantaj decisiv.

In capitolul de faţă nu este însă vorba de poziţii de acest fel, ci de situaţii în care unul dintre jucători are posibilitatea de a prefera unei figuri mai tari, una mai slabă. Posibilitatea aceasta se poate prezenta sub următoarele două forme: ori una din părţi nu transformă un pion ajuns la linia a 8-a în damă — preferînd o altă piesă mai slabă din motive bine justificate, ori una din părţi salvează — dintre două figuri atacate — pe cea mai slabă şi nu pe cea mai puternică.

E foarte plauzibil ca transformarea unui pion în cal să fie mai favorabilă în unele cazuri, decît în damă, mai ales dacă ne gîndim la posibilitatea atacurilor simultane asupra regelui şi damei adverse. In poziţia de mai jos:

1. Pesti Napló,
1899



Alb cîştigă 4 + 3 = 7

Din cauza pierderii ei imediate (prin Ne6+) transformarea pionului g7 în damă nu poate fi luată în considerare, însă albul obţine victoria transformînd pionul în cal:

1. g7-g8C+

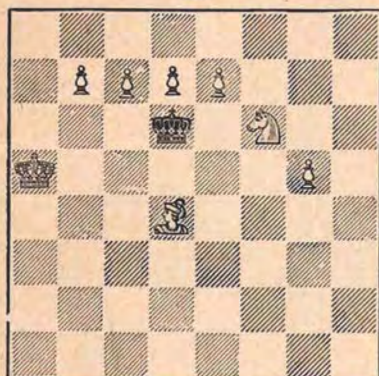
a) 1... Rh6-h5 2. Cg8-f6+ Rh5-h6 (2... Rh4 3. Cg6 mat) 3. Ce7-g8 mat.

b) 1... Rh6-h7 2. Ce4-g5 (f6)+ Rh7-h8 3. Ce7-g6 mat.

Dacă acest prim studiu nu-l va satisface pe cititor, acesta este rugat să ţină seama că autorul avea doar treisprezece ani.

Se pot economisi mutări şi timp, dacă în situaţia de mai jos albul joacă

2. Hétfői Ujság, 1921



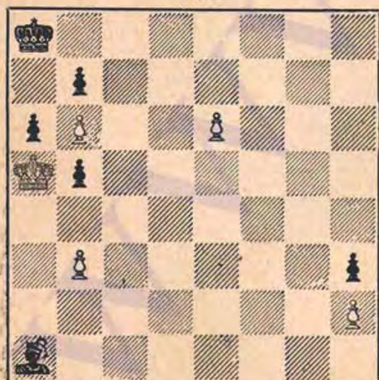
Mat în 2 mutări 8 + 1 = 9

1. d7-d8C !

caz în care, din cauza mutării forţate, urmează de îndată mat.

Transformarea pionilor în turn sau nebun este justificată numai **într-un singur caz** şi anume dacă **există posibilitatea de pat**, ca în studiul de mai jos.

3. L'Italia Scacchistica, 1932



Alb cîştigă 5 + 6 = 11

1. e6-e7	Na1-c3+
2. b3-b4	Nc3-e5
3. e7-e8T !	...

3. e8D+ ? Nb8 4. De2 N:h2 5. D:h2 pat ; oricum partida este remiză deoarece se pierde pionul h2, fără de care nu se poate obţine victoria.

3. ...	Ne5-b8
4. Te8-e2	Nb8-d6(f4)
5. Te2-c2	Nd6-e5

La Rb8 6. Td2 (f2) Ne7 (sau ad libitum) 7. Td3 (f3) şi albul stă mai bine.

6. Tc2-c8+	Ne5-b8
7. Tc8-c7	Nb8:c7
8. b6:c7	Ra8-a7
9. c7-c8C+	...

Altfel urmează b6 mat.

9. ...	Ra7-b8
10. Cc8-b6	...

Şi nu 10. Cd6? Ra7 11. Cc8+ din cauza ameninţării de mat.

10. ...	Rb8-c7

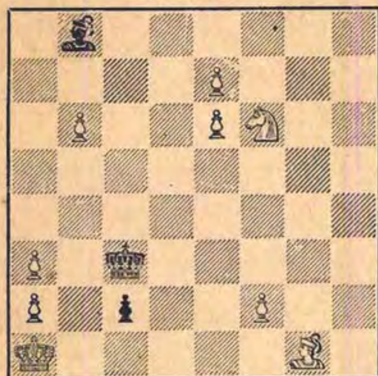
Dacă 10... Ra7 atunci 11. Cd5 R ad libitum 12. Rb6 şi albul cîştigă ; în afară de aceasta, din cauza permanentei primejdii de mat, calul nu poate ataca pionul h3.

11. Cb6-d5+	Rc7-d6
12. Cd5-f4	Rd6-c7
13. Cf4:h3	Rc7-b8

14. Ra5-b6 cîştigă (merge şi Cf4-d5)

Un an după publicarea acestui studiu şi, probabil fără să-l cunoască, marele autor sovietic de finaluri, M. S. Liburkin, a dezvoltat ideea de mai sus, realizînd o triplă transformare minoră.

M. S. Liburkin
Vecerniaia Moskva,
1933
Premiul I


Alb cîştigă 9 + 3 = 12

1. Cf6-e4+	Rc3-d3
2. Ce4-c5+	Rd3-c3
3. Cc5-b3	Nb8-e5

Amenință 4... Rd3 mat.

4. f2-f4 Ne5-g7(f6)

In cazul unei alte mutări cu nebunul cîştigă 5. e8D.

5. e7-e8C ! ...

Prima transformare minoră, prin care albul parează matul.

5. ... Ng7-h8

Acum, cînd primejdia transformării în damă a trecut, nebunul poate ocupa acest cîmp.

6. f4-f5 Nh8-e5

Faptul că albul este în permanență nevoit să lase un cîmp liber pe diagonala mare, constituie un element artistic valoros.

7. Ng1-h2	Ne5:h2
8. b6-b7	Nh2-e5
9. b7-b8N ! !	...

A doua transformare minoră are ca scop evitarea patului: 9. b8D? Rc4+ 10. D:e5 (10. C:d4 N:d4+ 11. Db2 c1D mat) 10... c1D+ 11. C:c1 pat.

9. ...	Ne5:b8
10. Ce8-c7	...

Deschide drumul pionului „e".

10. ...	Nb8:c7
11. e6-e7	Nc7-e5
12. e7-e8T ! !	...

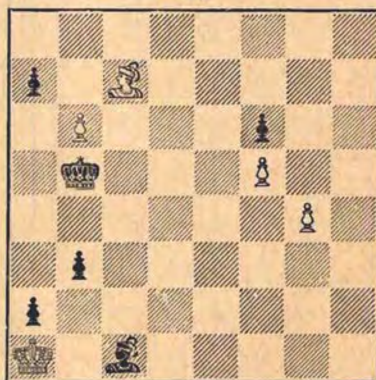
A treia transformare minoră, determinată de asemenea de necesitatea evitării patului arătat mai sus, aduce în acelaşi timp şi victoria, de exemplu:

12... Nf6 13. Te6 Nd4 14. Tc6+.

Prin acest studiu, Liburkin a realizat maximumul calitativ posibil în domeniul ideii transformării minore [1].

Studiul ce urmează este interesant şi curios prin faptul că albul

4. Revista romînă de şah,
1936


Alb cîştigă 5 + 6 = 11

[1] Tema transformărilor minore a mai fost tratată şi în alte numeroase studii, de exemplu V. Korolkov, pr. I la „Pravda", 1929 etc. (Vezi şi introducerea).

transformă un al doilea nebun de aceeaşi culoare cu primul.

1. b6-b7 Rb5-a6

La alte mutări ale regelui cîştigă 2. b8D.

2. b7-b8 N! ...

Şi nu 2. b8D? Nb2+! 3. R:b2 a1D+ 4. R:a1 (4. R:b3 Dc3+=). Transformarea pionului în cal nu este suficientă: 2. b8C+ Rb7 3. Nd6 Ne3 4. Na3 R:b8=.

2. ... Nc1-e3

Ameninţă Nd4 mat.

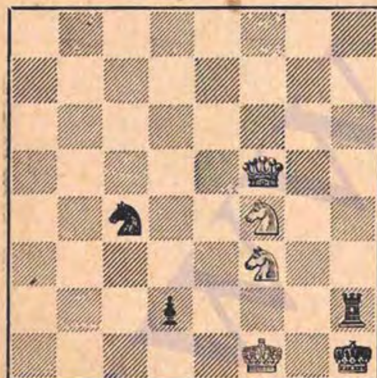
3. Nc7-e5 Ne3-g5

3... f:e5 4. N:e5 şi albul cîştigă.

4. Ne5-f4 Ng5-h4
5. Nf4-g3 Nh4-g5
6. Nb8-f4 şi cîştigă [1].

5. Concursul internaţional al C.C.F.S. din R. Cehoslovacă, 1954

Premiul IV



Alb cîştigă 4 + 4 = 8

[1] Transformarea unui al doilea nebun de aceeaşi culoare a fost realizată magistral de compozitorul H. Ginninger într-un studiu care a luat premiul I la concursul revistei „Şahmatî v SSSR" pe 1933. Vezi „Revista Şah" Nr. 1/1956, copertă.

Transformarea minoră nu constituie, bineînţeles, un drept exclusiv al albului; în caz de nevoie, poate uza de ea şi negrul, ca în studiul Nr. 5.

Albul poate muta numai:

1. Df5-e4! ...

mutare prin care împiedică ameninţarea 1... Ce3 mat şi, în acelaşi timp şi transformarea pionului d2 în damă (1.... d1D+ 2. Ce1+ şi cîştigă). Unica mutare logică pentru negru este:

1. ... Cc4-e3+
2. De4:e3 ...

Acum se pare că transformarea pionului d2 în damă este posibilă. In acest caz urmează însă 2... d1D+ 3. Ce1 (ameninţă Dg1 mat) 3... Tf2+ (3... Dg4 4. De4+ Tg2 5. Ce:g2 şi cîştigă) 4. R:f2 Dg4 5. De4+ Rh2 6. Dh7+ şi cîştigă. De aceea negrul încearcă să se salveze printr-o subtilitate.

2. ... Th2-f2+

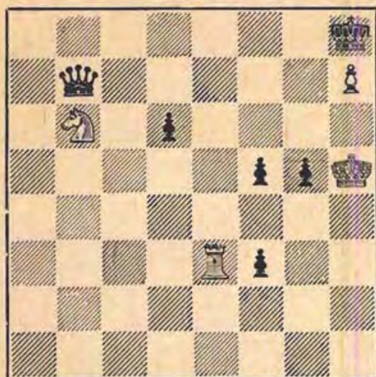
Acum, la 3. D:f2 ar urma d1D+ 4. Ce1 De2+ 5. R. ad libitum pat; de aceea albul joacă:

3. Rf1:f2 d2-d1C+

Şi nu 3... d1D+ 4. Ce1 şi albul cîştigă deoarece poziţia de pat nu mai există. Acum albul pierde dama, dar obţine cîştigul prin mat.

4. Rf2-g3 Cd1:e3
5. Cf4-d3 Ce3-d1 sau ad libitum
6. Rg3-h3 mutare forţată
7. Cd3-f2 mat.

6. Revista romînă de şah,
1937



Remiză 4 + 6 = 10

1. Te3-e8+ Rh8:h7
2. Cb6-d7 ! A, B, C, D, E, F.

A) 2... Db7:a7 3. De8-e7+ Rh7-g8 (3... D:e7 pat) 4. Te7:d7 Rg8-f8 (Dacă 4... f2, atunci 5. Rg6 Rf8 6. Tf7+ R. ad libitum 7. T:f5 şi albul cîştigă) 5. Td7:d6 (5.Rg6 ? Re8 6. T:d6 [6. Tf7 f4 în favoarea negrului] 6... f2+ 7. Td1 g4 şi negrul stă mai bine) 5... Rf8-e7 6. Td6-d1 Re7-f6 7. Td1-f1 g5-g4 8. Rh5-h4 şi albul cîştigă.

B) 2... Db7-c6 (a6) varianta principală 3. Te8-e7+ Rh7-g8 4. Rh5-g6 d6-d5+ 5. Cd7-f6+ Dc6:f6+ 6. Rg6:f6 vezi I, II.

I) 6... f3-f2 7. Rf6-g6 (şi nu 7. Te8+ Rh7 8. Te7+ Rh6 9. Te2 f1C 10. Te1 Cg3 şi negrul cîştigă) 7... Rg8-f8 8. Te7-f7+ R ad libitum 9. Tf7:f5 şi albul cîştigă.

II) 6... g5-g4 7. Te7-e8+ (Şi nu 7. Rg6 ? Rf8 8. Tf7+ Re8 9. T:f5 d4 şi negrul cîştigă. Cele două variante dau naştere unor alternative : ceea ce e bine în cazul primei variante, e rău în cazul celei de a doua şi invers) 7... Rg8-h7 8. Te8-e7+ Rh7-h6 9. Te7-e8 (e1) remiză.

C) 2... Db7-e4. Variantă care conţine jocul tematic 3. Te8:e4 ! (Acum calul este mai valoros decît turnul : 3. Cf6 ? Rg7 5. C:e4 f:e4 5. T:e4 f2∓) 3... f5:e4 (3... f2 4. Te7+ şi albul cîştigă) 4. Cd7-f6+ Rh7-g7 5. Cf6:e4 d6-d5 6. Ce4-f2 Rg7-f6 7. Rh5-g4 remiză.

D) 2... Db1 3. Te7+ Rg8 4. Rh6 f4 (4... Db2 5. Rg6 De5 6. C:e5±) 5. Tg7+ Rh8 6. Cf6 remiză deoarece albul este nevoit să atace mereu cu dama.

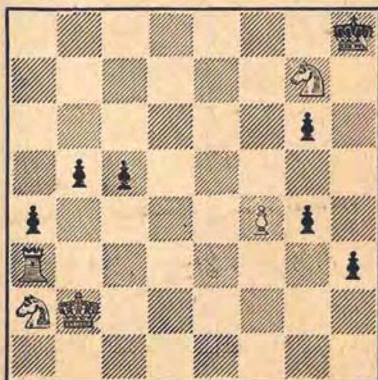
E) 2... Db2 3. Te7+ Dg7 4. Cf6+ Rh8 5. Te8+ Dg8 6. T:g8 mat.

•F) 2... f2 3. Te7+ Rg8 4. Rg6 f1D (4... D:d7 5. T:d7±) 5. Te8 mat.

Studiul a fost încadrat în acest capitol în baza variantei C, dar criteriul ar fi putut fi varianta A — caz în care el ar fi trebuit să fie încadrat în capitolul studiilor încheiate cu pat, sau varianta B, în baza căreia ar fi putut să fie categorisit printre studiile avînd variante alternative.

In ultimele două situaţii ale acestui capitol, alegerea figurii mai slabe are loc nu prin transformarea minoră, ci prin faptul că — dintre două figuri atacate — albul preferă să piardă pe cea mai tare, salvînd-o pe cea slabă.

7. Schackvärlden,
1943



Alb cîştigă 5 + 7 = 12

1. Cg7-f5 ! g6:f5

Este necesar ca pionul să ajungă pe f5, deoarece fără această mişcare pionul cîştigător f4 ar fi uşor cîştigat de regele negru; negrul este obligat să ia calul, deoarece altfel prin 2. Cg3 albul ar cîştiga cu multă uşurinţă.

2. Ca2-c3 vezi A, B

La 2. Cc1 ? h2 negrul cîştigă, dar este important să se constate că primele două mutări nu pot fi inversate între ele: 1. Cc3 ? b4 2. Cf5 b:c3+ 3. R ad libitum g:f5 şi cei doi pioni legaţi ai negrului cîştigă.

A) 2... b5-b4 3. Cc3-e2 b4:a3+ 4. Rb2:a2 h3-h2 5. Ce2-g3 Rh8-g7 6. Ra3:a4 Rg7-h6 (După 6... Rf6 7. Rb5 — acum se vede cît este de important pentru alb pionul negru f5, fără de care, după h1D, pionul ar fi pierdut — 7... Re6 8. R:c5 cîştigă) 7. Ra4-b5 h2-h1D 8. Cg3:h1 Rh6-h5 9. Ch1-g3+ ! (Şi nu 9. R:c5 ? Rh4 10. Rd4 g3 şi albul nu poate cîştiga) 9... Rh5-h4 10. Cg3:f5+ Rh4-h3 (10... Rh5 11. R:c5±) 11. Rb5:c5 Rh3-g2 12. Rc5-d4 Rg2-f3 13. Rd4-e5 şi albul cîştigă.

B) 2... h3-h2 3. Ta3-a1 a4-a3+ (3... g3 4. Th1 Rg7 5. Ce2 g2 6. T:h2 şi albul cîştigă) 4. Rb2-b3 (şi nu 4. R:a3 ? b4+ 5. R ad libitum b:c3∓) 4... g4-g3 5. Ta1-h1 Rh8-g7 6. Cc3-e2 şi albul cîştigă.

In finaluri este aproape de neînchipuit situaţia ca o figură uşoară să fie mai importantă decît un turn. O învăţătură preţioasă şi pentru jucătorii practici: împotriva pionilor înaintaţi poate lupta cu sorţi de izbîndă chiar un cal îndepărtat, în timp ce uneori un turn — pentru care distanţa nu contează — nu poate obţine aceleaşi rezultate.

8. **Revista de Şah, 1956**

Motto: „Pe muchie de cuţit"



Negrul mută şi albul face remiză 6 + 9 = 15

Variantă secundară:

1. ...	e4-e3
2. Na2-f7	...

Ameninţă Ta2 mat.

2. ...	b4-b3
3. Tc2-c1	b3-b2
4. Tc1-b1	e3-e2

Dacă 4... Rb4 5. Tb2+ Rc3 6. Tb1 R:d4 7. Rg4 f2 (7... Re4 8. Ne8 etc.) 8. Rf3 c5 9. Re2 b4 10. Tc1 cu şanse de cîştig.

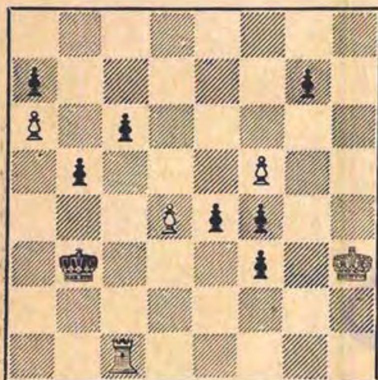
5. Nf7-h5	Ra4-b3
6. Nh5:f3	Rb3-c2
7. Nf3-e4+	Rc2-d2
8. Tb1:b2+	Rd2-e3
9. Tb2:e2+	Re3:e2
10. Ne4:c6 şi albul cîştigă.	

Varianta principală:

1. ...	b4-b3

Acum albul trebuie să se decidă pe care dintre cele două figuri atacate s-o salveze: pe cea mai tare sau

pe cea mai slabă? Titlul capitolului arată că pe cea din urmă, salvînd cu aceasta şi partida. Dacă însă albul alege continuarea aparent mai bună: 2. Na2:b3+ Ra4:b3 3. Tc2-c1 (la altă mutare a turnului, de exemplu la 3. T:c6 e3 4. Te6 e2 5. orice f2∓) şi acum apare un studiu corect în care negrul cîştigă printr-un joc care nu este mai puţin valoros şi interesant, decît soluţia diagramei iniţiale, ba chiar dimpotrivă.



Negrul joacă şi cîştigă 5 + 8 = 13

3. ... e4-e3 A, B

Şi acum nu 3... Rb2? 4. T:c6 e3 5. Rh2 e2 6. Te6 Rc3 7. Rg1 R:d4 8. Rf2±.

A) 4. Rh3-g4 f3-f2

Nici acum nu e bine 4... Rb2? 5. Tf1 Re3 (5... e2 6. Te1±; 5... f2 6. R:f4±) 6. R:f3 R:d4 7. R:f4±.

5. Rg4-f3 Rb3-b2

Nu este bine 5... b4? 6. Re2 Ra2 (6... Rb2 7. T:c6 b3 8. Tc7 R oriunde 9. T:a7±) 7. Rc2+ (Sau 7. T:c6 b3 8. d5 b2 9. Tc2 cu acelaşi joc) 7... Ra3 8. T:c6 b3 9. Tc7 b2 10. d5 b1D 11. T:b1 R:b1 12. d6±.

Mutarea făcută goneşte turnul de pe coloana „c", care trebuie să rămînă încă un tempo pe prima linie şi aceasta este decisiv.

6. Tc1-f1 ...

6. Th1 nu dă, cu toată coloana „e" liberă, un joc interesant: 6... b4 7. Re2 b3 8. Th8 (h7) f3+ 9. Rf1 Rc2 10. Tc8 Rd2∓.

6. ... Rb2-c2!

Şi nu 6. Rc3? 7. Re2 R:d4 8. Ta1+ R oriunde 9. Td7±; nici 7... b4 8. Tc1+ R:d4 9. Td1+ R oriunde 10. Td7±, deci regele trebuie să ocupe, dacă nu imediat, cel mai tîrziu cu mutarea a 7-a cîmpul c2.

7. Rf3:f4 ...

Dacă 7. Re2 b4 8. Th1 (8. Td1 f3+) 8... b3∓ cu b2.

7. ... e3-e2
8. Tf1:f2 Rc2-d1+

B) 4. Rh3-h2 varianta principală.

4. ... b5-b4

In varianta A s-a jucat întîi Rb2 şi după aceasta b4, dar aici este invers. N-ar fi bine 4... Rb2 5. T:c6 e2 (5... b4 6. Rg1 Ra2 7. Tc7±) 6. Te6 b4 7. Tg1±.

De asemenea nu este bine nici 4... e2 5. Rg1 Rb2 (altfel 6. Rf2 şi 7. R:f3; sau 7. T:c6) 6. Te1 Rc2 (altfel 7. Rf2 şi 8. R:f3) 7. Rf2 Rd2 8. Tb1 b4 9. Tb2+ Rc3 10. Tb1 Rd2 (singura paradă la dubla ameninţare R:f3 şi T:b4) 11. Tb2+ remiză.

5. Rg2-g1 ...

Forţat; 5. T:c6? e2∓; 5. d5 c:d5 6. Tc7 e2∓.

5. ... Rb3-a3

Este evident că numai regele poate face mutarea cîştigătoare; 5... Rb2? pierde după 6. T:c6 b3 7. Tc7 R oriunde 8. T:a7±; 5... Ra4 de asemenea pierde după 6. T:c6 b3 (6... Ra5 7. d5 b3 8. Tc1±) 7. Tc7 b2 8. Tb7±; 5... Ra2 nu este rău deoarece prin 6. Tc2+ albul poate forţa mutarea făcută, deci mai bine este imediat:

6. Tc1:c6	b4-b3
7. Tc6-c7	...

La acelaşi rezultat duce 7. Tc3 Ra2! (7... Rb2 8. Tc7 R oriunde 9. Ta7±; 7... Ra4 8. Tc7±; 7... Rb4 8. Tc7±) 8. d5 b2 9. Tc2 Rb3 10. Tb2+ cu poziţie identică. Culorile fiind schimbate, fireşte că aceasta nu poate fi considerată ca dual ci ca variantă. Dar dacă nu există dual, există totuşi o mică inexactitate şi anume: jucînd 5... Ra2 negrul nu renunţă încă la cîştig, dar această mutare n-are nici un rost: 1) la 6. Tc2+ negrul este forţat să joace 6... Ta3, aşa dar negrul a prelungit cu o mutare calea spre cîştig; 2) dacă albul joacă în loc de 6. Tc2+ mutarea 6. T:c6, atunci urmează 6... b3 7. d5 b2 8. Tc2 Rb3 9. T:b2 R:b2∓ cu poziţie identică cu jocul care urmează; deci nu există caracteristica dualului; o altă cale către scop (chiar mai lungă, dar totuşi diferită).

7. ...	b3-b2
8. Tc7-b7	Ra3-a2
9. d4-d5	b2-b1D
10. Tb7:b1	Ra2:b1
11. d5-d6	Rb1-c2
12. d6-d7	Rc2-d2
13. d7-d8D+	Rd2-e2!!

şi negrul cîştigă.

Trei pioni înaintaţi cîştigă împotriva damei, datorită curiozităţii poziţiei. Desigur se vor găsi dezlegători care, văzînd transformarea damei cu şah, vor renunţa să cerceteze varianta mai departe, căutînd un alt drum.

Totuşi studiul n-a luat încă sfîrşit.

14. f5-f6	f3-f2+
15. Rg1-h2!	f2-f1D!

Nu 15... g:f6? 16. Dd4 f1D 17. Dd3+ Re1 (17... Rf2 18. D:e3+ remiză) 18. Dd1+ Rf2 19. Df3 şah etern sau pat.

16. f6:g7 (f7)	Df1-f2+
17. Rh2-h1	Df2-f3+
18. Rh1 oriunde	Df3-g3+
19. R -h1	Re2-f2

şi negrul cîştigă.

Revenind la prima diagramă:

2. Na2-b1	I, II

Salvînd figura mai slabă se salvează partida.

I) 2...	b3:c2
	varianta de partidă
3. Nb1:c2+	Ra4-b4

Dacă 3... Ra5 4. N:e4 Rb6 (4... R:a6 5. N:c6 Rb6 [5... f2 6. Rg2 Rb6 7. Ne4 a5 8. R:f2 b4 9. Re2 etc.] 6. N:f3 a5 7. Rg4 b4 8. R:f4 cu şanse de cîştig) 5. N:f3 b4 6. Rg4 b3 7. R:f4 b2 8. Ne4 R:a6 9. Re3 Rb5 10. Rd2 Rc4 11. Rc2 remiză.

4. Nc2:e4	Rb4-c4
5. Ne4:c6	b5-b4

La 5... R:d4 urmează 6. N:b5 ori 6. N:f3 remiză.

6. Nc6:f3	...

Nu 6. d5? din cauza 6... Rc5∓.

6. ...	Rc4:d4

Dacă 6... b3 atunci 7. Rg4 R:d4 8. T:f4 remiză.

7. Rh3-g4	Rd4-e3

8. Nf3-d5 cu şanse de cîştig pentru alb.

II) 2. ... e4-e3 varianta artistică.
3. Tc2-c1 b3-b2

E mai bine acum decît mai tîrziu, cînd cîmpul b1 se eliberează pentru turn.

4. Tc1-h1 ...

Singurul cîmp unde pionii negri nu înaintează cu tempo; după 4. Nc2+ negrul ar cîştiga timp prin 4... Rb4 contra căruia nu ajută la nimic 5. Tb1 e2∓.

4. ... e3-e2

Altfel 5. Rg4 (g2)±.

5. Nb5-d3 Ra4-b4
6. d4-d5! mutarea cheie.

Şi nu 6. Rg4? Rc3 7. d5 R:d3 8. d6 (8. d:c6 f2 9. c7 f1D∓) 8... f2 9. d7 f1D 10. d8D+ Rc2∓.

6. ... Rb4-c3

Dacă 6... c:d5 7. Rg4 Rc3 8. N:b5 Rd2 (8... d4 9. R:f4 d3 10. R:f3 Rc2 11. Rf2 b1D 12. Nd3+) 9. R:f3 e1D 10. T:e1 R:e1! 11. Nd3 Rd2 12. Nb1 d4 (12... Rc1 13. Nd3 remiză) 13. R:f4 d3 14. Re4 remiză.

7. Nd3-e2 f3:e2
8. d5-d6 ...

Dacă 8. d:c6 Rd2 9. c7 e1D 10. T:e1 R:e1 11. c8D b1D cu o situaţie nelămurită în care remiza albului nu este convingătoare.

8. ... Rc3-c2

Dacă 8... Rd2 atunci 9. d7 e1D 10. d8+±.

9. Rh3-g2 b2-b1D
10. Th1:b1 Rc2:b1
11. Rg2-f2 şi albul cîştigă, după ce negrul a renunţat la remiza sigură pe care o avea anterior.

Curiozitatea studiului: prezenţa nebunului este direct iar cea a turnului invers proporţională cu şansele albului. Cînd există pe tablă numai turnul (a doua diagramă) albul pierde, cînd sînt pe tablă şi turnul şi nebunul, jocul albului e greu şi complicat, iar cînd pe tablă este numai nebunul, atunci albul face uşor remiză.

CAPITOLUL II

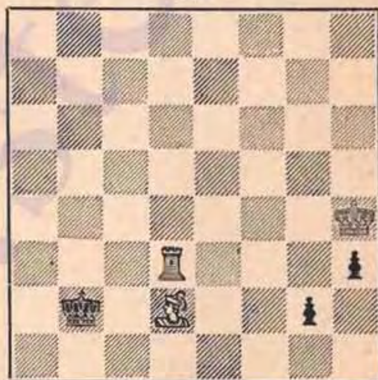
Figuri „dăunătoare"

Aşa-numitele figuri „dăunătoare"[1] joacă uneori un rol foarte important în desfăşurarea partidei. Cea mai simplă şi mai frecventă manifestare a caracterului dăunător al unei figuri, constă în faptul că ea blochează drumul şi posibilităţile de salvare ale regelui propriu, înlesnind prin aceasta darea matului de către adversar. Mai sînt, de asemenea, frecvente cazurile în care o figură este „dăunătoare" deoarece împiedică desfăşurarea unui atac decisiv, sau realizarea unei apărări subtile. Mai rare sînt situaţiile în care simpla prezenţă a unei figuri influenţează nefavorabil şi decisiv soarta partidei, zădărnicind, de pildă, obţinerea remizei prin pat.

In capitolul acesta, ca şi în următoarele două, vom prezenta o serie de exemple ilustrînd toate aceste cazuri, ca şi metodele prin care figura dăunătoare poate fi eliminată din timp, sau prin care această eliminare poate fi împiedicată.

[1] Figură „dăunătoare" este aceea a cărei prezenţă pe tablă, la un anumit moment al desfăşurării jocului, creează un prejudiciu oarecare părţii care o posedă, iar dispariţia ei ar prezenta numai avantaje.

9. Revista romînă de şah, 1936



Alb cîştigă 3 + 3 = 6

După cîteva încercări zadarnice de a împiedica transformarea unuia dintre pionii negri, dezlegătorul îşi dă curînd seama că nebunul este acela din pricina căruia nu se poate obţine victoria, deoarece dacă el ar lipsi de pe tablă, albul ar cîştiga imediat prin 1. Tg3. Nebunul alb trebuie, aşadar, să dispară, ceea ce nu se poate înfăptui decît dînd un şah. Constatînd însă că după 1. Nc1+ R:c1 ! transformarea unuia dintre pioni în damă nu mai poate

fi zadărnicită, albului nu-i mai rămîne, pentru a încerca să obţină victoria, decît mutarea :

1. Nd2-c3+ ...

la care cel mai bun răspuns al negrului este :

1. ... Rb2-c1

La 1... Rc2 cîştigă 2. Tg3 deoarece nebunul a dispărut de pe linia 2-a ; la 1... Rb1 urmează 2. Td1+ după care regele negru fiind silit să revină pe linia a doua, prin 3. Tg1 se obţine acelaşi efect ca şi prin Tg3 ; în sfîrşit, la 1... Rb3 este decisiv 2. Nd4+ urmat de T:h3.

Acum, prin mutarea :

2. Nc3-b2+ ...

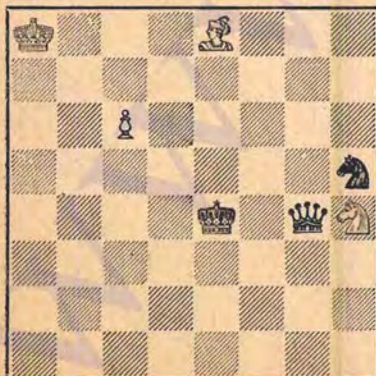
albul sileşte regele negru să revină pe linia a 2-a, deoarece la 2... Rb1 cîştigă 3. Td1+ urmat de 4. Tg1.

2. ... Rc1:b2

Acum s-a revenit la poziţia iniţială, fără nebunul „dăunător", după care albul cîştigă prin

3. Td3-g3 h3-h2
4. Tg3:g2 şi albul cîştigă.

10. Revista romînă de şah, 1940



Remiză 4 + 3 = 7

1. Ch4-f5 ! ...

O mutare de mare importanţă, deoarece închide diagonala c8-h3 pentru damă şi controlează cîmpurile g3 şi g7. După răspunsul forţat al negrului, albul se debarasează de una din figurile sale dăunătoare şi, imediat după aceasta, şi de a doua.

Nu este bine 1. Rb8 ? Cf6 ! 2. c7 Df4 ! ! (Nu influenţează valoarea studiului, dar este interesant că mutarea 2... Dg3, în aparenţă mai bună, nu este totuşi cîştigătoare ; de exemplu 3. Nc6+ Cd5 4. N:d5 R:d5 5. Cf5 după care nu poate urma mutarea decisivă Rc6, dama fiind în priză şi nici mai tîrziu nu poate urma mutarea decisivă Dc6, din cauza Ce7+) 3. Nc6+ Cd5 4. N:d5 R:d5 5. Cg6 Dd6 6. Ce7+ Re6 7. Cd5 Rd7 8. Cf6+ Rc6 9. Cd5 De5 10. Ce7+ Rb6 11. Cc8+ (11. Cd5+ D:d5∓) 11... Ra6 şi negrul cîştigă. Greşit este şi 1. Nd7 ? Dg3 2. Rb7 (2. Cf5 Dc7∓) 2... Db3+ şi negrul cîştigă. La N:h5 ? Dc8+∓.

1. ... Dg4:f5

Dacă 1... Df4 atunci 2. Rb7 Cf6 ! 3. c7 C:e8 4. c8D remiză. In această variantă se vede din nou importanţa mutării 1. Cf5 !

2. Ne8-g6 ! ! Df5:g6

A dispărut şi cea de a doua figură dăunătoare.

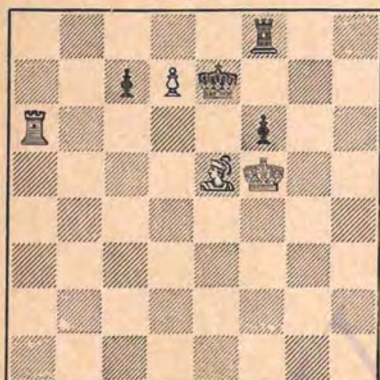
3. c6-c7 Dg6-c6+
4. Ra8-b8 Ch5-f6
5. c7-c8D Cf6-d7+
6. Rb8-a7 remiză.

De exemplu : 6... D:c8 pat ; 6... Db6+ 7. Ra8 Cc5 8. Df5+ etc.

In acest studiu au trebuit eliminate două figuri dăunătoare. Este interesant că din punctul de vedere al tematicii, miniatura de mai sus ar fi putut fi încadrată în nu mai puţin de cinci capitole ale acestei cărţi.

Astfel: în capitolul IV, din cauză că dama luptă cu pionul nebunului; în capitolul VI, deoarece în poziția finală remiza se obține față de o mare superioritate a adversarului; în capitolul XI din cauză că dama neagră a fost de două ori silită să ocupe poziții proaste; în capitolul VII, deoarece prima mutare constituie o închidere de linie și, în sfîrșit, în capitolul XII, din cauză că albul a sacrificat în serie două piese din cele trei pe care le avea.

11. Magyar Sakkvilág, 1944



Alb cîștigă 4 + 4 = 8

1. d7-d8D+ Re7:d8

La 1... T:d8 cîștigă 2. N:f6+.

2. Ta6-a8+ Rd8-e7

In fond poziția este identică cu cea inițială, dar fără pionul dăunător d7, deoarece este indiferent dacă turnul alb se află pe cîmpul a6 sau a8.

3. Ne5-d6+ ! ...

Deoarece sacrificarea nebunului nu ar fi fost posibilă la mutarea întîia din cauza imposibilității de a da șah cu turnul la mutarea a 4-a, se vede clar că pionul d7 era dăunător.

3. ... c7:d6
4. Ta8-a7+ Re7-d8

Pionul util c7 al negrului a devenit dăunător deplasîndu-se la d6, deoarece închide drumul regelui propriu, care s-ar putea salva mutînd acum la d6. După 4... Re8 albul obține cîștigul cu o mutare mai curînd.

5. Rf5-e6 ...

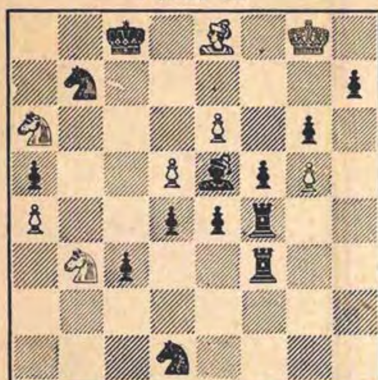
Bineînțeles, tot dăunător este și pionul f6, deoarece în lipsa lui, turnul s-ar putea deplasa pe coloana „f".

5. ... Tf8-e8+
6. Re6:d6 și albul cîștigă.

Dacă în viitor teoria finalurilor va reuși să elaboreze un sistem sigur de obținere a victoriei cu turn și nebun contra turn, atunci după 1. N:c7, acest mic studiu va avea o dublă soluție și deci va fi incorect. In prezent situația nu este încă aceasta.

Urmează acum cîteva studii în care negrul pierde din cauza poziției proaste a uneia sau mai multora din figurile sale. Cititorul va mai găsi situații similiare în numeroase alte studii cuprinse în prezentul volum, ba mai mult, chiar în partidele de concurs se întîmplă foarte adesea ca unul din parteneri să piardă din cauza poziției proaste a vreunei figuri proprii. In capitolul de față am inclus însă numai acele studii în care figura sau figurile prost situate determină însuși caracterul jocului.

12. Suomen Shakki, [1]
1951
Premiul III



Alb cîştigă 8 + 13 = 21

Studiul începe cu o cursă. Mutarea 1. e7 (cu ameninţarea 2. Nc6 şi 3. e8D) pare să dea albului victoria. Singura apărare este 1... Nd6! (şi nu 1... Cd6? după care cîştigă 2. Nc6 datorită ameninţărilor Cbc5 şi Nd7) 2. Rf7 Cd8+!! (şi nu 2... N:e7? 3. R:e7 Cd6 4. Nc6 e3 5. Cbc5 Te4+ 6. R:d6 şi albul cîştigă) 3. e:d8D+ (3. Rf6 Ce3∓) 3... R:d8 4. C:d4 e3 şi negrul cîştigă.

Nu cîştigă nici 1. d6? din cauza 1... C:d6 2. Nd7+ Rb7!, nici 1. C:a5 C:a5 2. Nd7+ Rd8 3. Rf7 Nd6∓, şi nici 1. Rf8? Nd6+ 2. R ad libitum c2∓.

Soluţia corectă este:

1. Ne8-d7+	Rc8-d8

Acum însă nu este bună continuarea naturală 2. Rf7? după care cîştigă negrul prin 2... Cd6+ 3. Rf8 Ng7+! 4. R:g7 c2 5. C:a5 Tc3! variantă care poate fi considerată şi drept cursă, ci mutarea:

[1] „Şahul finlandez", o revistă cunoscută în lumea întreagă pentru valoarea ridicată a rubricii sale de studii, la care colaborează maeştrii finlandezi cu renume Aarne Dunder şi Visa Kivi.

2. d5-d6!!	...

care constituie poanta studiului şi căreia îi pot urma cinci apărări ale negrului, fiecare din ele încheinduse însă prin mat.

A) 2. ...	Cb7:d6
3. Cb3:a5	orice
4. Ca5-c6 mat.	

B) 2. ...	Ne5:d6
3. Cb3:d4	orice
4. Cd4-c6 mat.	

C) 2. ...	c3-c2
3. Cb3:a5	Cb7:a5
4. e6-e7+	Rd8:d7
5. Rg8-f7	Rd7:d6

Dacă 5... Rc6 6. e8D+ Rb7 7. Db5+ Ra7 8. D:a5 orice 9. Cc5+ şi mat în maximum 5 mutări.

6. e7-e8D	orice
7. De8-e6 mat.	

D) 2. ...	d4-d3
3. Cb3:a5	Cb7:a5
4. e6-e7+	Rd8:d7
5. Rg8-f7	Rd7:d6
6. e7-e8D	Rd6-d5
7. De8-b5+	Rd5-d6

Dacă 7... Rd4, atunci după 8. Dc5± survine al patrulea mat.

8. Db5-c5+	Rd6-d7
9. Dc5:e5	Rd7-c6
10. De5-b5+	Rc6-d6
11. Db5-c5+	Rd6-d7
12. Dc5-c7 mat.	

E) 2. ...	e4-e3
3. Cb3:a5	Cb7:a5
4. e6-e7+	Rd8:d7
5. Rg8-f7	Rd7:d6
6. e7-e8D	Rd6-d5
7. De8-e6+	Rd5-e4
8. Ca6-c5 mat.	

In acest studiu, ambele turnuri, nebunul şi toţi pionii centrali ai negrului contribuie — în calitate de figuri dăunătoare — la realizarea matului de către alb.

Urmează acum elaborarea aceleiaşi idei sub formă de problemă.

13. Concursul Internaţional de la Hanovra, 1955



Mat în 3 mutări 6 + 6 = 12

1. De5-e6 ! ...

Mutarea cheie, cu sacrificarea damei, amenință 2. f7+ şi după 2... C:f7 3. Dd7 cu mat.

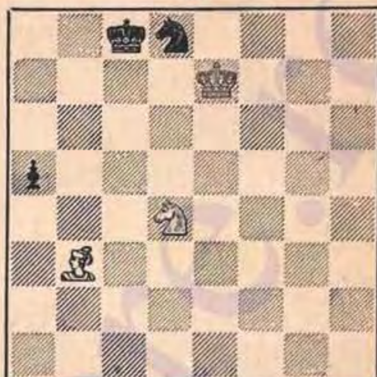
A) 1. . . . Cg5:e6
2. Cc3:e4

cu mat imparabil cu calul, survenit din cauza calului negru dăunător de la d7.

B) 1. ... Nc4:e6
2. Cc3-b5

după care, din cauza nebunului dăunător de la e6, urmează 3. Cd6 mat, iar în cazul paradei prin 2... Cf7, calul devine dăunător şi urmează 3. Cc7 mat.

14. Schweizerische Arbeiter Schachzeitung,[1] 1947



Alb cîştigă 3 + 3 = 6

In această miniatură, figura dăunătoare este pionul negru a5, în lipsa căruia albul n-ar putea obţine victoria. Pionul acesta ia însă calului un cîmp de retragere.

1. Nb3-a4 A, B

Scopul acestei mutări este fixarea pionului dăunător.

A) 1. ... Cd8-b7
2. Cd4-e6 Rc8-b8
3. Re7-d7 Rb8-a7
4. Rd7-c7 ...

Şi nu 4. Rc6 ? Rb8 5. Rd7 după care albul este silit să revină la locul de mai înainte, calul negru avînd în caz contrar posibilitatea de a se salva.

4. ... Ra7-a6
5. Na4-c6 ...

Acum se pierde calul, iar pionul negru nu trebuie şi nici nu poate fi oprit :

[1] „Revista de şah a muncitorilor elveţieni".

5. ... a5-a4
6. Nc6:b7+ Ra6-b5
7. Nb7-d5 a4-a3
8. Rc7-d6 Rb5-b4
9. Ce6-c5 şi albul cîştigă.

De exemplu: 9... Rc3 10. Rc6 Rb2 (10... Rb4 11. Rb6 etc.) 11. Ca4+ Rc2 (11... Ra1 12. Cc3) 12. Na2.

B) 1. ... Rc8-c7
2. Cd4-b5+ I, II

Şi nu 2. Nd7? Cb7 3. orice Rb6 4. orice Cc5 remiză.

I) 2. ... Rc7-c8
3. Cb5-d6+ Rc8-c7
4. Cd6-e8+ Rc7-c8
5. Na4-d7+ Rc8-b7
6. Re7:d8 şi albul cîştigă.

II) 2. ... Rc6 3. R:d8 Rc5 4. Cc7 Rb4 5. Ne8 a4 6. Nf7 a3 7. Rd7 Rc3 8. Ca6 şi albul cîştigă.

In studiul ce urmează, cu excepţia pionului e6, toate figurile negre ocupă poziţii nefavorabile. Din această cauză, albul are posibilitatea de a urmări pe toată tabla regele advers, folosindu-se doar de cei doi nebuni. In ceea ce priveşte nebunul negru, el este dăunător în două poziţii.

15. Tijdschrifft KNSB, [1]
1947
Premiul II



Remiză 7 + 8 = 15

[1] „Revista Federaţiei de şah olandeze"

1. Ng1-h2+ A, B

A) 1. ... Rg3-g4

Dintre cele patru mutări posibile pentru rege, la Rh3 urmează mat imediat, iar Rf3 nu poate fi luată în considerare deoarece atrage după sine pierderea pionului e2.

2. Nf7:e6+ Rg4-h5
3. Ne6-f7+ Rh5-g4
4. Nf7-e6+ Rg4-f3
5. Ne6-d5+ Rf3-f2
6. Nh2-g1+ Rf2-g3
7. Ng1-h2+ remiză

B) 1. ... Rg3-f2
varianta principală.
2. Nh2-g1+ Rf2-f1

Dacă 2... Re1 (f3) atunci cîştigă 3. Nh5 (+).

3. Cc4-d2!+ ....

Şi nu 3. N:c6? e1D 4. Nh3+ Re2 5. Ng4+ R:d3 6. Nf5+ R:c4 7. Ne6+ Rd3 8. Nf5+ Rd2 şi cîştigă negrul.

3. ... Ng5:d2

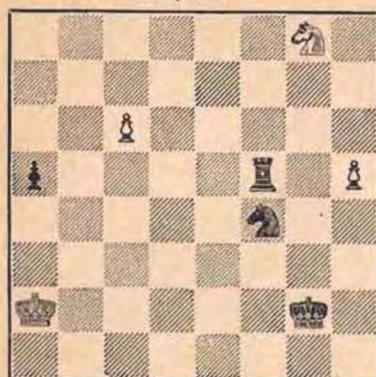
Nebunul negru, care — în varianta A — împiedica mereu, de pe cîmpul g5, fuga regelui negru din faţa şahului etern, are acum acelaşi rol.

4. Nf7:e6 e2-e1D

După 4...a4, cînd primejdia şahului etern nu mai există, urmează 5.d4 a3 6.b:a3 b:a3 7.Nc4 Nc3! 8.e6 Nb4 9.d5 Re1 (9...a2 10.N:a2 e1D 11.Nc4+) 10.Rg2 Rd1 11.Nf2 remiză.

5. Ne6-h3+ Rf1-e2
6. Nh3-g4+ Re2:d3
7. Ng4-f5+ Rd3-c4
8. Nf5-e6+ Rc4-b5
9. Ne6-d7+ Rb5-a6
10. Nd7-c8+ remiză.

16. Sach, [1]
1939
Mențiunea V


Remiză 4 + 4 = 8

Studiul acesta se deosebește de cele anterioare prin faptul că figurile negre nu sînt dăunătoare, ci dimpotrivă, sînt foarte necesare, dar în momentul decisiv ele ajung într-o situație pe care albul o poate folosi pentru a salva partida.

1. Cg8-e7 ...

Amenințînd c7-c8D, mutare împotriva căreia singura apărare este:

1. . . Tf5-c5
2. h5-h6 Cf4-e6 !

Blocînd pionul „c" cu scopul de a permite turnului să oprească pionul „h" pe h5.

3. c6-c7 ! A, B, C

Deși această mutare, care constituie poanta studiului, seamănă cu așa numita temă Novotny, ea nu este identică cu aceasta, totuși rămîne de același gen. In tema Novotny însă, oricare dintre mutări închide o linie, pe cînd aci nu este cazul.

Nu era bine 3.Cg6 ? Cg5 ! (și nu 3...Th5 ? 4. c7 ! remiză) 4.Ce7 Rf3∓.

[1] Revista de șah cehoslovacă

A)3. . . Tc5:c7
4. Ce7-g6 remiză.

O situație în care una din figurile negre încrucișează drumul celeilalte. Dacă turnul nu ar fi împiedicat de cal să ajungă pe c7, această mutare ar duce la victorie. Dacă regele nu ar fi situat tocmai pe g2, ar putea urma fie Th5, fie Tc2+ și Th2.

B)3. . . Tc5:c7
4. h6-h7 Tc7-c2+
5. Ra2-b1 remiză.

Regele negru e și acum în calea figurilor proprii. Nu era bine 5.Rb3? din cauza Cd4+ 6.Ra4 Tc4+ 7.R:a5 Tc5+ R oriunde Th5∓.

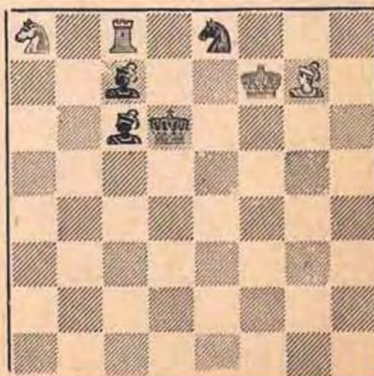
C)3. . . Tc5-c2+
4. Ra2-b1 ! . . .

Și nu 4. Ra3 (a1) ? T:c7 5. h7 Tc3 (c1) + și negrul cîștigă; nici 4. Rb3 ? Td4+ 5. Ra4 T:c7 6. h7 Tc4+ și negrul cîștigă.

4. . . Tc2:c7
5. h6-h7

și negrul nu poate cîștiga, de exemplu: 5...Tb7+ 6.Ra2 Tb8 7.Cg8 !

17. Magyar Sakkvilag
1947


Alb cîștigă 4 + 4 = 8

1. Ng7-f8+ . . .

1.C:c7? C:c7 remiză; 1. Ne5+? R:e5 2.C:c7 Cd6+ remiză.

1. . . Rd6-d7

Dacă 1... Rd5 (e5) atunci 2. C:c7 (+) şi albul cîştigă.

2. Tc8:c7+! . . .

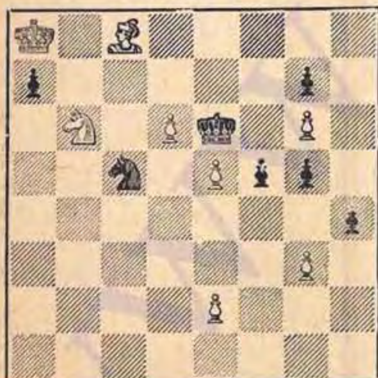
2.T:e8? Nd8! dar tot la remiză duce şi 2...Nd5+ 3.Rg7 Nd8.

2. . . Ce8:c7
3. Ca8-b6+ Rd7-d8
4. Nf8-e7 mat

Cu superioritatea sa minimală şi neîndestulătoare pentru a-i asigura victoria, albul a realizat o reţea de mat, folosind figurile dăunătoare ale negrului.

In ultimul studiu al acestui capitol, toate figurile negre sînt dăunătoare. Autorul a realizat aci o idee bizară; este sau nu posibilă o situaţie în care absolut fiecare figură sau pion al uneia din părţi să fie „trădător" şi să-l sprijine pe inamic? (Bineînţeles, fără reţea de mat, deoarece aceasta am studiat-o în cazul anterior, ca şi în altele).

18. Campionatul R. P. R., 1956 [1]
Premiul I



Alb cîştigă 8 + 7 = 15

[1] Intr-o altă formă, mai puţin reuşită, studiul a luat parte la concursul internaţional al Federaţiei argentiniene de şah, în 1950.

1. g3:h4 ...

Dacă 1. N:g5? atunci 1...h3∓.

1. . . g5:h4

Dacă 1...g4 2.h5 g3 (2...a:b6 3.h6 g:h6 4.g7 Rf7 5. d7 g3 6.Nh4 C:d7 7. e6+±) 3. Nh4 g2 4. Nf2 a:b6 (4... Ce4 5. d7 C:f2 6. d8D orice 7. De8 [d6]+) 5. h6 g:h6 6. d7 C:d7 7. g7 Rf7 8. e6+±.

2. Nd8:h4 ...

Nu este bine 2.d7? h3 3.Nh4 C:d7 4.Ng3 C:b6+ 5.R:a7 Cc4 şi negrul cîştigă (6...C:e5 şi g4).

2. . . a7:b6

Primul sacrificiu era obligatoriu. La 2...R:e5 urmează 3.d7 Ce6 4.Cc4+ Rd4 5.Nf6+ R:c4 6.N:g7 şi albul cîştigă.

3. Nh4-f6!

Albul este obligat să facă şi acest al doilea sacrificiu, deoarece există primejdia mutării 3...R:e5, iar după 3.Ng3 Rd7! 4. Ne1 (4.Nh4 b5 5.Nf6 e prea tîrziu din cauza Ce6∓) 4...Ce6 5.Nc3 Cf8 etc.

3. . . g7:f6

Alte variante sînt: 3...f4 4.N:g7 Rf5 (4...b5 5.Nf8 b4 [Regele negru este imobilizat; Cd7 ar fi fost cu totul prost] 6.d7 C:d7 7.g7 Cb6+ 8.Rb7 Rf7 9.R:b6 b3 10.Na3±) 5.Ra7 b5 (5...R:g6 6.R:b6 Ce6 7.Nf6 Rf5 8.d7 Re4 9. Rc6±) 6. Rb6 Ce6 7. R:b5 R:g6 (7...C:g7 8.d7 Ce6 9.g7+) 8.Nf6 R oriunde (8...Cd4+ 9.Rc4±) 9.d7+; 3...b5 4.N:g7 b4 5. Nf8 b3 6.g7 Rf7

7.d7 Ce6 (7... C:d7 8.e6+ Rg8 9.e:d7 b2 10.d8D b1D 11.Dd5++; 7...b2 8.d8D b1D 9. Dd5+ Ce6 10.Dd7+±) 8.Na3 R:g7 9.Rb8±; 3...Cd7 4.N:g7 b5 5.Nh8 Cc5! 6.d7! C:d7 7.g7 Cb6+ 8.Rb7 Rf7 9.e6+ cîştigă; 3...Rd7 4.N:g7 Ce6 5.Nf6 b5 6.g7 C:g7 7.N:g7 b4 8.Nh6±.

4. d6-d7!! . . .

Albul trebuie să se decidă la cel de al treilea sacrificiu. Dacă 4.g7? atunci 4...Rf7 5.d7 Ce6 6.e:f6 b5 remiză (întîi îşi ia damă negrul, de exemplu 7.Rb7 b4 8.Rc6 b3 9.Rd6 Cd8! remiză); sacrificiul nu poate fi acceptat (4...R:d7 5.g7±).

4. . . Cc5-d7

Ce s-a întîmplat pînă acum? Sacrificînd două figuri, albul a adus doi pioni şi (prin sacrificiul pionului) o figură adversă pe cîmpuri pe care ele au devenit dăunătoare apărării negrului. Aceasta însă nu e totul: şi mai interesant este faptul că pentru obţinerea victoriei de către alb este necesară contribuţia **tuturor figurilor dăunătoare negre**. Pentru a ne convinge că aceste figuri sînt într-adevăr dăunătoare, nu avem decît să procedăm în felul următor: întîi să îndepărtăm de pe tablă calul. In acest caz, jocul se poate desfăşura în modul următor: 5.g7 Rf7 6.e6+ (e:f6 b5 remiză) 6...R:g7 7.Rb7 Rf8 şi albul nu mai poate cîştiga. Să îndepărtăm acum pionul b6, după care negrul se apără astfel: 5.g7 Cb6+ 6.Rb7 Rf7 7.e6+ (7.e:f6 Cd5; 7.R:b6 f:e5) 7...R:g7 8.R:b6 Rf8 9.Rc6 Re7 10.Rd5 f4 remiză. In sfîrşit, să îndepărtăm şi pionul f6, după care negrul se poate apăra astfel: 5.g7 Cf6! 6.e:f6 Rf7 7.Rb7 b5 remiză. Albul transformă pionul în damă şi, imediat după el, şi negrul. Pionul f5 fusese de la început dăunător. Fără el, negrul se apără în felul următor: 3.Nf6 Rf5 4.N:g7 R:g6 5.Nf6 Rf7 6.Ra7 Cd7 7. orice Re6. De asemenea, negrul obţine remiză şi fără pionul b6, deoarece dintre cele cinci cîmpuri negre pe care poate muta calul, cel puţin unul este întotdeauna liber.

Aşa dar, prima constatare este: fiecare piesă a negrului îl ajută pe inamic. Albul cîştigă în felul următor:

5. g6-g7 Re6-f7
6. e5-e6+ remiză.

Incheiem acest capitol cu cîteva observaţii de ordin general:

Se întîmplă foarte adesea ca regelui să i se blocheze posibilităţile de retragere. Maeştrii compoziţiei de studii Troiţki şi Eucken au realizat închiderea posibilităţilor de retragere a damei. Nimeni nu s-a gîndit să facă acelaşi lucru în cazul calului, şi anume, din două motive: 1) calul este o figură mai puţin importantă şi 2) blocarea lui este cu mult mai dificilă. Ea nu este posibilă prin închiderea unei linii sau diagonale, ci numai prin blocarea fiecărui cîmp de salvare în parte. In cazul de faţă, lucrul acesta a fost realizat de două ori consecutiv.

De asemenea, este un element de efect faptul că timp de trei mutări consecutive, albul nu face decît să-şi sacrifice figurile una după alta, fără a intenţiona obţinerea vreunei compensaţii materiale; ba mai mult, obţinerea unei astfel de compensaţii i-ar răsturna întreg planul.

Studiul de faţă este de fapt o reconstrucţie. In prima formă, un pion considerat util era situat la e5; ulterior s-a dovedit însă că el era inutil.

Pionul a trebuit să fie îndepărtat nu numai pentru că era inutil, ci — conform constatării lui S. Samarian — şi din cauză că el împiedică realizarea intenţiei autorului, anume de a imprima un caracter dăunător fiecărei figuri negre. Bineînţeles, prezenţa acestui pion nu înseamnă că studiul n-ar fi corect; atît doar, că prezenţa sa face ca studiul să nu rea-

lizeze intenția autorului. In acest caz soluția rămîne aceeași, numai că pionul b6 nu va mai fi dăunător, deoarece dacă îl îndepărtăm după a 4-a mutare a negrului, albul tot mai cîștigă în felul următor: 5.g7 Cb6+ 6. Rb7 Rf7 7. e6+ R:g7 8. R:b6 Rf8 9. Rc6 Re7 10. Rd5, deoarece 10... f4 nu salvează partida pentru negru. Faptul că albul împiedică mutarea calului negru la b6 își pierde semnificația decisivă.



CAPITOLUL III

Figuri dăunătoare în lupta damei cu pionul de turn[1]

Capitolul conţine toate constatările făcute de autor în decursul unui sfert de secol de muncă în acest domeniu.

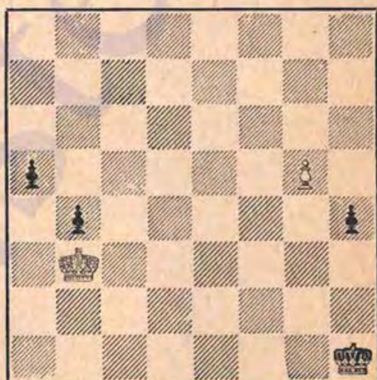
Despre rezultatul luptei dintre dama albă şi pionul de turn este suficient să ne mărginim la cîteva cuvinte: pionul negru h2 sprijinit de către regele său de pe cîmpurile g2 sau g1 (în unele cazuri şi de pe f2 şi f1) e în măsură să menţină remiza faţă de damă numai în cazul cînd regele alb nu se află mai aproape de cîmpul d5.

Complicaţii se pot ivi numai în cazul cînd, în afară de pionul h2, negrul mai are o figură şi anume una dăunătoare.

Să examinăm o serie de exemple care vor lămuri pe cititor asupra unor poziţii caracteristice pentru acest final.

Dacă, în poziţia alăturată, albul joacă mutarea „naturală" 1.g6?, el nu mai poate spera la victorie. Prin 2...a4+ negrul îşi lichidează pionii dăunători de pe flancul damei şi obţine remiza. După luarea pionilor negri, regele alb nu mai poate ajunge

19. Ceskoslovensky Sach, 1937



Alb cîştigă 2 + 4 = 6

pînă la coloana „c"; şi chiar dacă ar ajunge acolo (regele negru fiind la h1), şi aceasta ar fi insuficient deoarece dama albă trebuie să piardă un tempo pentru ca negrul să nu fie pat.

Corect este:

1. Rb3-a4! b4-b3

Negrul trebuie să încerce, acum sau la mutarea următoare, să scape de pioni.

---

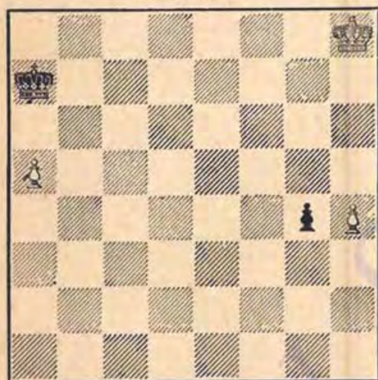
[1] Capitolul acesta a fost publicat sub forma unui articol în revista „Şahmatî v SSSR". Nr. 8. 1954 sub titlul: „Pionul de turn contra damei".

2. Ra4:b3 a5-a4+
3. Rb3-a3 !

In felul acesta albul reuşeşte să păstreze pionul advers pe tablă şi cîştigă în felul următor: 3...h3 4.g6 h2 5.g7 R ad libitum 6.g8D+ R ad libitum 7.Dd5 Rg1 8.Dg5+ R ad libitum 9.Dh4 Rg2 10.Dg4+ R ad libitum 11.Dh3 Rg1 12.Dg3+ Rh1 13.Rb4! a3 14. Df2 şi 15.Df1 mat.

20. Ceskoslovensky Sach, 1937

Menţiunea I



Remiză 3 + 2 = 5

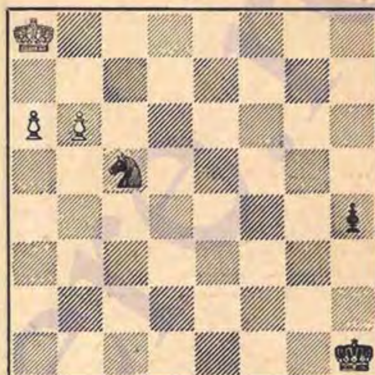
După mutarea naturală 1.h5? urmează 1... Ra6!! şi negrul cîştigă. Albul trebuie, în primul rînd, să scape de pionul „a":

1. a5-a6! g4-g3
2. h4-h5 g3-g2
3. h5-h6 g2-g1D
4. h6-h7

şi remiza este asigurată, deoarece pionul „dăunător" poate fi oricînd lichidat în mod favorabil.

Am examinat un exemplu caracteristic, în care dama cîştigă contra unui pion de margine, cînd există încă un pion care n-a ajuns să înainteze suficient, chiar atunci cînd regele atacului este departe.

21. „Ellenzék", 1927



Alb cîştigă 3 + 3 = 6

1. a6-a7 h4-h3

La o mutare a regelui jocul e acelaşi. In cazul unei mutări cu calul, jocul se simplifică deoarece în acest moment calul ocupă poziţia cea mai bună, de unde poate lua unul dintre pioni fără a pierde un tempo. Dacă, de exemplu 1...Cd7? atunci 2.Rb7 şi pionul negru nu poate ajunge decît pînă la h3.

2. b6-b7 A, B

A) 2. . . Cc5:b7
3. Ra8-b8 h3-h2
4. a7-a8D Rh1-g1

4.... Rg2 5.Da2+ cu acelaşi joc

5. Da8-a1+ Rg1-g2
6. Da1-b2+ Rg2-g1
7. Db2-b1+ Rg1-g2
8. Db1-e4+ Rg2-g1
9. De4-g4+ Rg2-f2
10. Dg4-h3 Rf2-g1
11. Dh3-g3+ Rg1-h1
12. Dg3-f2 şi mat la mutarea următoare.

B) 2. ... Cb5-d7
3. b7-b8D Cd7:b8
4. Ra8-b7 ! h3-h2
5. a7-a8D Cb8-d7

Sau 5...Ca6 6.Rb6+ etc. 5...R oriunde 6.Db2+ ca în jocul anterior.

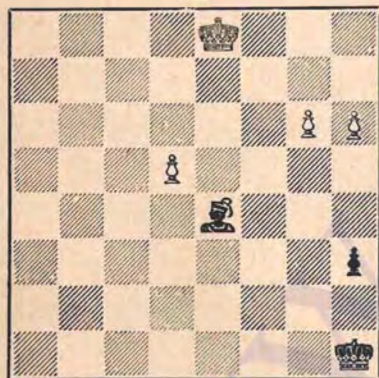
6. Rb7-c7+ ! . . .

O greşeală ar fi 6.Dg8 ? Cc5+ urmat de Ce4-g3.

6. . . Rh1-g1
7. Da8-a1+.

Albul a reuşit să păstreze calul negru pe tablă şi să obţină, datorită acestui fapt, victoria.

22. Magyar Sakkvilág, 1943



Alb cîştigă 4 + 3 = 7

Cum trebuie să joace albul în această poziţie ? Sînt de considerat numai două mutări, dar dintre ele 1.d6 ? se elimină imediat : 1...N:g6+ 2.Re7 Nf5 3.h7 (3.Rf6 h2) 3...N:h7 4.d7 Nf5 ! 5.d8D h2 remiză (6.Dg8 Ng4 !). De îndată ce nebunul ajunge prin c8 la h3, partida negrului este salvată, deoarece şahul decisiv cu dama la g4 nu mai e posibil, iar nebunul nu poate fi luat.

Mai rămîne deci :

1. g6-g7 Ne4:d5

După 1...Nh7 2.d6 h2 3.d7 Rg1 (g2) 4.d8D h1D 5.Dd1 (d5) + şi după schimbul de dame albul cîştigă uşor.

2. h6-h7 h3-h2
3. h7-h8D A, B

Şi nu 3.g8D ? N:g8 4.h8D Ne6 ! ! remiză.

A)3. . . Rh1-g1
4. g7-g8D+ . . .

Dacă 4. Dh5 ? atunci h1D remiză.

4. . . Nd5:g8
5. Dh8-d4+ . . .

Rău este 5.Dg7+ sau 5. Da1+, după cum arată analiza variantei B.

5. . . Rg1-g2

La 5...Rf1 urmează 6.Dh4 sau Df4+.

6. Dd4-g4+ Rg2-f2
7. Dg4-h3 Rf2-g1
8. Dh3-g3+ Rg1-h1
9. Dg3-f2 Ng8-c4
10. Re8-e7 şi cîştigă.

B)3. . . Rh1-g2
4.Dh8-h5 . . .

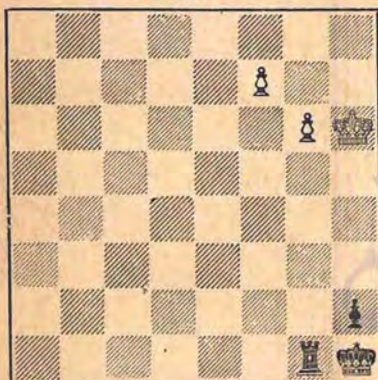
Acum ar fi greşit 4.g8D ? din cauza 4...N:g8 5.Dg7+ Rh3 ! şi mutarea decisivă Dg4+ nu mai poate avea loc. Se poate realiza aducerea damei cu tempo pe diagonala a8-h1, dar nici aceasta nu e suficient : 6.Dh6+ Rg3 7.Dg5+ Rh3 ! (7...Rf3 (f2) 8.Dh4±) 8.De3+ Rg2 9.De4+ Rg3 ! 10.Re7 Nc4 11.Rf6 Ne2 12.De5+ Rg2 remiză, deoarece albului îi lipseşte un tempo cu regele pentru a putea lua nebunul negru.

4. . . Nd5-e6
5. Re8-e7 Ne6-c4

6. Dh5-g4+ și cîștigă mai ușor decît în varianta A. Și aci albul a reușit să cîștige datorită faptului că a lăsat „în viață“ nebunul negru.

Este inutil să exemplificăm în ce mod calul sau nebunul rămas pe tablă poate intra cu folos în joc. Este suficient să menționăm că lucrul acesta se poate întîmpla la cea mai mică greșeală a albului.

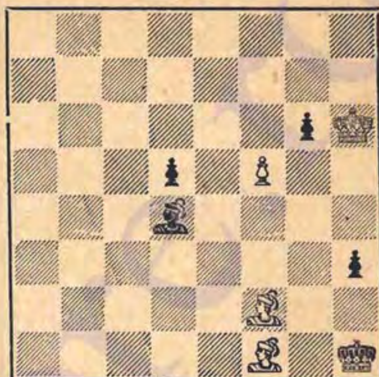
23. Magyar Sakkvilág, 1943



Alb cîștigă 3 + 3 = 6

Dăm varianta principală: 1.f8D T:g6+ 2.Rh5!! (amenințînd Df1+—f3+—e4—e1 mat) 2...Rg2 (dacă 2... Rg1, atunci 3.Dc5+ Rf1 4.Dc1+ Rg2 5.Dc2+ Rh3 6.Df5+ și cîștigă, deoarece acum turnul poate fi luat — regele alb fiind suficient de aproape) 3.Da8+ Rg1 (3...Rh3 4.R:g6 sau 3... Rf2 4.Dh1 Tg2 5.Rh4) 4.Da7+ (greșit este 4.Da1+ Rg2 5.Da5 sau b2+ Rh3! remiză, deoarece albul n-are șahuri pe diagonală, iar negrul amenință Tg3 sau Tg1) 4...Rf1 5.Df7+! (nu însă 5.Da1+? Rg2 6.Db2+ Rh3! sau 6. Da8+ Rg1) 5. Re1 (5...Re2 6.Da2+ și cîștigă) 6.Dd5! (rău este 6.Df3 sau 6.Db7, din cauza 6...Tg1 remiză) 6...Rf2 7.Dh1 și cîștigă.

24. Magyar Sakkvilág, 1944



Alb cîștigă 4 + 5 = 9

1. f5:g6 . . .

Mai slab este 1.N:d4? h2 2. Ng2 g:f5 3.N:d5 f4 4.Ne5 f3! 5.Ne6+ (mai bine decît imediat N:h2) 5... Rh4 6. N:h2 f2 7.Nc4 Rh3 8.Nd6 Rg2 9. Nd5+ Rh3! remiză.

1 . . . Rg4-f3!

După prima mutare a albului, victoria părea simplă, deoarece după 1...N:f2 urma 2.g7, iar după 1...h2 urma 2.Ng2. Acum situația s-a schimbat, deoarece albul nu mai poate juca nici 2.N:h3 și nici 2.N:d4.

2. Nf2-g1!! . . .

Mutarea cîștigătoare. Negrul se află într-o situație critică: se amenință N:h3 și din această cauză sacrificiul trebuie acceptat.

2 . . . Nd4:g1

Dacă 2... Rg3, atunci 3.N:d4 h2 4.Ne5+ cîștigă; dacă 2...Ne5 3.N:h3 d4 4.Nf1 Re4 5.g7 și albul cîștigă.

3. g6-g7 h3-h2

Dacă 3...Ne3+ atunci 4.Rg6 h2 5.g8D h1D 6.D:d5+ și cîștigă.

4. Nf1-g2+ Rf3:g2
5. g7-g8D+ Rg2-f1
6. Dg8:d5+ . . .

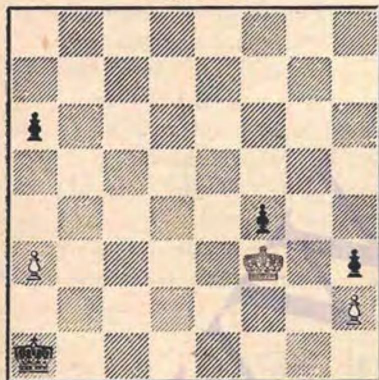
Dacă 6.Df7+, atunci Nf2 remiză. Dacă negrul n-ar fi avut nebunul, sau dacă el s-ar afla pe un alt cîmp, negrul ar fi obţinut remiza prin 6...Rg1.

6. . . Ng1-e3+
7. Rh6-h5 Rf1-g1
8. Dd3-d1+ Rg1-g2
9. Dd1-g4+ Rg2-f2
10. Dg4-h4+ Rf2-g2
11. Dh4-e4+ Rg2-f1
12. Rh5-g4 şi albul cîştigă.

Următoarele exemple au, după părerea mea, importanţă pentru jucătorii practici.

25. Bulletin Ouvrier des Echecs, 1953

Menţiunea IV



Alb cîştigă 3 + 4 = 7

Soluţia :

1.Rf3-g4!

1.R:f4? Rb2 2.a4 Rb3 3.a5 Rb4 4.Rg3 R:a5∓ sau 1.a4? Rb2 2.Rg4 Rc3 3.a5 Rc4! 4.R:h3 (4.R:f4 Rb5∓) 4...Rd3 şi negrul cîştigă.

1. ... Ra1-b2

Dacă 1...f3 atunci 2.R:h3 Rb2 3.Rg3±, sau 1...a5 2.a4 (cîştigă şi 2.R:h3, dar nu atît de simplu) 2...Rb2 3.R:h3 Rb3 (c3) 4.Rg4 şi albul cîştigă.

2. Rg4:h3 . . .

Nu 2.a4? c3 3.a5 (3.R:h3 Rd3∓; 3.R:f4 Rb4∓) 3...Rc4 şi negrul cîştigă.

2. ... Rb2:a3

Dacă 2...a5, atunci 3.a4 Rb3 (c3) 4.Rg4±.

3. Rh3-g2!! . . .

Mutarea cheie decisivă. Rău este 3.Rg4?.

3. . . f4-f3+

Dacă negrul nu dă atenţie pionului său dăunător, jocul poate continua astfel : 3...Rb2 4.h4 a5 5.h5 a4 6.h6 a3 7.h7 a2 8.h8D+ şi albul cîştigă după metoda arătată mai înainte.

4. Rg2-f2! Ra3-b2!

Altfel dama albă ajunge pe cîmpul a1.

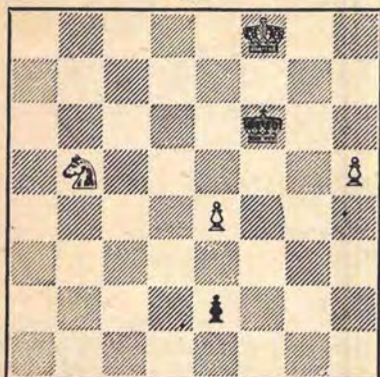
5. h2-h4 a6-a5
6. h4-h5 a5-a4
7. h5-h6 a4-a3
8. h6-h7 a3-a2
9. h7-h8D+ Rb2-b1
10. Dh8-b8+ R oriunde
11. Db8-e5 R-b1
12. De5-b5+ R oriunde
13. Db5-a4 R-b2
14. Da4-b4+ Rb2-c2
15. Db4-a3 Rc2-b1
16. Da3-b3+ Rb1-a1
17. Rf3-e3 . . .

Acum regele alb a ajuns aproape!

17. . . f3-f2
18. Db3-b5 şi albul cîştigă.

In acest exemplu regele alb s-a putut apropia datorită faptului că negrul a avut pionul inutil „f". In următoarele două studii se desfăşoară de asemenea o luptă tăioasă.

26. Magyar Sakkvillág, 1944

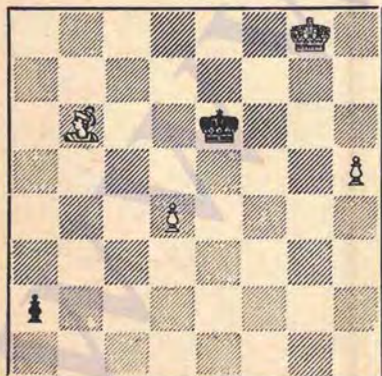


Remiză 4 + 2 = 6

Soluţia :

1. e4-e5+ Rf6:e5
2. Cb5-d4 Re5:d4
3. h5-h6 e2-elD
4. h6-h7 remiză.

27. Magyar Sakkvillág, 1944



Remiză 4 + 2 = 6

Soluţia :

1. d4-d5+ A, B

A) 1. ... Re6:d5
2. Nb6-d4 Rd5:d4
3. h5-h6 a2-a1D
4. h6-h7 remiză, deoarece regele este îndepărtat.

B) 1. . . Re6-e5
2. d5-d6 . . .

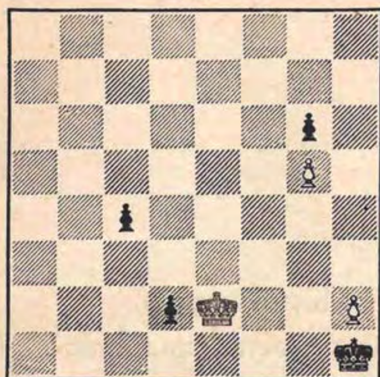
Rău este 2.Nd4+? deoarece după 2...R:d4, albul pierde din cauza existenţei pionului „d".

2. . . a2-a1D
3. d6-d7 remiză.

Datorită sacrificării unui pion şi a calului în primul exemplu, a unui pion şi a unui nebun în al doilea, regele bine plasat al adversarului a fost obligat să-şi părăsească poziţia favorabilă. Trebuie remarcat că o importanţă la fel de mare are atît îndepărtarea regelui, cît şi eliminarea figurilor albe inutile. Numai una singură dintre aceste circumstanţe n-ar fi fost suficientă pentru salvarea partidei.

Am ajuns astfel la concluzia următoare: pentru obţinerea remizei nu este suficient ca regele părţii mai tari să fie deplasat în zona primejdioasă şi figurile sale „dăunătoare" să fie eliminate, ci mai este necesar ca în momentul decisiv, regele propriu să se afle în apropierea pionului său pentru a-l putea apăra. După cum am amintit, aceste cîmpuri sînt g1, g2, f1, f2 şi h1 (pentru pionul h2).

28. Schakvärlden,
1937



Alb cîştigă 3 + 4 = 7

Dacă în această poziţie albul joacă mutarea naturală 1.h4?, atunci jocul ia următoarea desfăşurare: 1...c3 2.h5 (după 2. Rd1 Rg2 3. Re2 [3.h5? Rf3∓] Rh1 ! remiză) 2...g:h5 (se poate juca şi 2...d1D+ şi apoi gh) 3.g6 h4 4.g7 h3 5.g8D d1D+ 6.R:d1 c2+ 7.R:c2 h2 remiză, deoarece albul trebuie să piardă un tempo pentru a scoate regele negru din poziţia de pat, şi regele alb nu mai are timp să ajungă pe coloana „d". Acest studiu poate servi ca exemplu asupra felului cum partea mai slabă, sacrificînd doi pioni, a deplasat regele advers din zona primejdioasă.

Continuarea corectă este:

1. h2-h3 !	c4-c3
2. h3-h4	d2-d1D+
3. Re2:d1	ad libitum
4. h4-h5 şi albul cîştigă.	

Deşi negrul reuşeşte să îndepărteze suficient regele alb şi să scape de pionii inutili, regele său este însă silit să părăsească poziţia sa bună (din cauza zugzwangului) şi din această cauză, fie să se expună unui şah, fie să blocheze cîmpul h2. In ambele cazuri pionul negru nu reuşeşte să înainteze dincolo de h3.

CAPITOLUL IV

Figuri dăunătoare în lupta damei cu pionul nebunului ajuns pe penultima linie

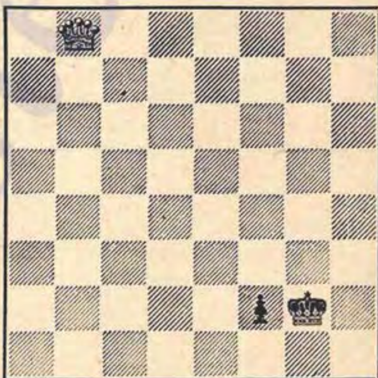
In lupta damei împotriva unui pion ajuns pe penultima orizontală, pentru partea în apărare cei mai buni sînt pionii de pe coloana nebunului şi a turnului. In finalurile de tipul acesta posibilitatea obţinerii remizei este determinată de gradul de depărtare a regelui advers faţă de pion.

Şansele de obţinere a remizei scad simţitor dacă partea mai slabă mai are încă un pion sau o figură uşoară.

Articolul de faţă este consacrat numai finalurilor în care dama luptă împotriva pionului de pe coloana nebunului.

Este stabilit că atunci cînd pionul negru se află la f2, pentru a obţine victoria, regele alb trebuie să se afle nu mai departe de cîmpurile d1, d2, d3, f4, g4, h4; cîmpurile d4 şi chiar e4 nu asigură victoria.

Pionul albului s-a transformat deja în damă şi dacă albul este la mutare, el cîştigă. Dacă regele alb se află la f4, g4 sau h4 cîştigul este foarte uşor: 1. Db2 Rg1 (Dacă regele se află la h4 e posibil 1...Rf3, dar atunci urmează 2. Db5 Rg2 3. De2 etc) 2.



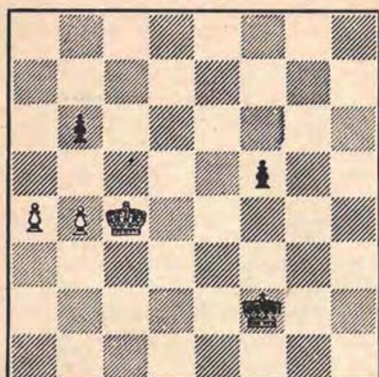
Rg3 etc. Şi mai uşor se obţine cîştigul dacă regele alb se află la d3, d2 sau d1 : 1. Dg8+ şi 2. Df8 (+) Rg2 3. Re2 etc.

Poziţia regelui la e4 o vom examina separat mai jos.

Dacă regele negru apără pionul de la e2 sau e1, atunci regele alb se poate afla cu un cîmp mai departe, pentru a putea cîştiga. Iar acum să trecem la cazurile cînd partea mai slabă mai are vreo figură oarecare, în primul rînd un pion, care-l împiedică să obţină remiza.

[1] Articol publicat în volumul „Şahul în 1953" Ed. „Fizkultura i Sport"', Moscova, 1954.

Nr. 29



Alb cîştigă 3 + 3 = 6

In această poziţie albul cîştigă datorită faptului că lasă negrului pionul de pe flancul damei.

1. a4-a5 ! . . .

La remiză duce 1. Rb5 din cauza 1...f4 2. R:b6 f3 3. a5 Rg3 4. a6 f2 5. a7 f1D 6. a8D Df2+ etc; sau 1. b5? f4 2. a5 f3 (Pierde 2...b:a5? din cauză că negrului îi rămîne pionul „a") 3. a:b6 Rg2 4. b7 f2 5. b8D f1D+ remiză.

1 . . . b6:a5

După 1...f4 2. a:b6 albul cîştigă datorită pionului b4, iar dacă 1...b5+, atunci cîştigă 2. Rd3.

2. b4-b5 ! . . .

Nu însă 2. b:a5? f4 3. a6 f3 4. a7 Rg1 ! 5. a8D f2 remiză, deoarece albul n-a avut timp pentru mutarea cîştigătoare Rd3.

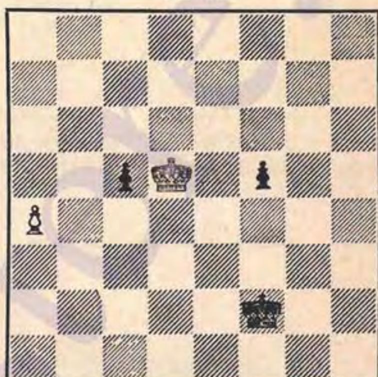
2. . . . f5-f4
3. b5-b6 f4-f3
4. b6-b7 Rf2-g2

Dacă 4...Rg1, atunci 5. h8D f2 6. Dg3+.

5. b7-b8D f3-f2
6. Df8-g8+ . . .

Albul cîştigă : dama se apropie de pionul f2, iar regele negru nu se poate duce la h1 din cauza pionului „a".
In poziţia următoare albul nu poate cîştiga deoarece negrul reuşeşte să scape de pion.

Nr. 30



Remiză 2 + 3 = 5

1. a4-a5 . . .

Nu este bine 1. Re5 din cauza 1...c4.

1. . . . c5-c4

Dacă 1...f4, atunci 2. a6 f3 (acum e tîrziu pentru 2...c4 din cauza 3. a7) 3. a7 Rg1 4. a8D f2 5. Dg8+ Rf1 (negrul va fi oricum silit la această mutare după ce dama albă va ajunge la g3) 6. Re4 şi albul cîştigă.

2. Rd5-d4 . . .

Nu schimbă rezultatul nici 2. R:c4.

2. . . . c4-c3
3. Rd4:c3 . . .

Albul poate lua pionul şi pe cîmpurile c2 sau c1, dar aceasta nu îmbunătăţeşte poziţia regelui său.

3. . . . f5-f4 !

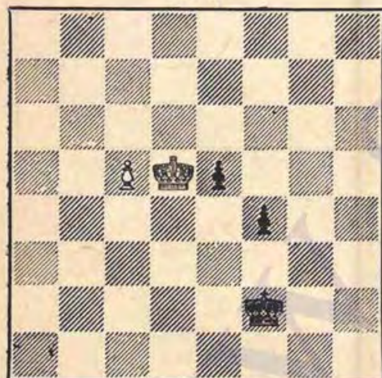
Greşită ar fi fost o mutare cu regele pentru a elibera drumul pionului „f". Pe coloana „e" regele negru se îndepărtează prea mult de cîmpul h1, iar dacă 3...Rg3 atunci dama albă ar fi ocupat imediat cîmpul h1 ; după 3...Rg2 pionul ajuns la f3 este legat, iar la 3...Rg1 decide 4. Rd4.

4. a5-a6 f4-f3
5. a6-a7 Rf2-g1
6. a7-a8D f3-f2

Remiză. Pentru cîştig a lipsit timpul necesar unei mutări cu regele.

In următoarea poziţie, care este un „gemen" al precedentei, negrul nu poate scăpa de pion.

Nr. 31



Alb cîştigă 2 + 3 = 5

1. c5-c6 . . .

Altfel negrul are timp să transforme pionul „f".

1. . . . e5-e4

Dacă 1...f3 albul cîştigă datorită pionului care îi mai rămîne negrului : 2. c7 Rg1 (Sau 2...e4 3. c8D e3 4. Re4, etc, ca în varianta principală) 3. c8D f2 4. Dg8+ etc.

2. c6-c7 . . .

Dacă albul ia la e4, atunci negrul obţine remiza de o manieră instructivă : 2. R:e4 ? f3 3. c7 Rg2 4. c8D f2 5. Dg4+ Rh2 6. Dh4+ Rg2 7. Dg5+ Rh1 8.Dc1+ Rg2 9. Dd2! Rh1 ! ! (Nu 9... Rg3 ? 10. De2 Rg2 11. Re3 şi nici 9... Rg1 ? 10. Rf3 ! f1D+ 11. Rg3) 10. Rf3 (10. De2 Rg1) 10... f1D 11. Rg3 Dg1+ 12. Rh3 De3+ (sau Df1+) remiză.

Astfel, poziţia regelui alb la e4 nu este cîştigătoare. Albului nu-i rămîn decît cele şase cîmpuri pe care le-am indicat mai înainte (fără să mai socotim, desigur, cîmpurile e2, e3, sau f3, g3 şi h3).

2. . . . e4-e3

Nu ajută f4-f3 nici acum, nici mai tîrziu ; mutarea 2...e3 este forţată.

3. c7-c8D e3-e2
4. Dc8-c2 ! . . .

Singura cale de cîştig. Dacă 4. Dc5+ ?, atunci 4...Rg2 5. Dc2 f3 ! 6. Re4 (6. Dg6+ Rf2) 6...f2 7. D:e2 Rg1 remiză.

4. . . . f4-f3

Sau 4...Rf1 (4...Rf3 5. Dd2) 5. Dc4 f3 6. Re4 Rg2 (6...f2 7. Rf3) 7. Dg8+ (7. Da2 ? f2 — remiză) 7...Rf2 (7...Rf1 8. R:f3) 8. Da2 Rg2 (8...Rg3 9. Dd2) 9. Re3 şi albul cîştigă.

5. Rd5-e4 Rf2-f1

Sau 5...Rg1 6. Dc1+ Rf2 (6...Rg2 7. Re3) 7. De3+ etc.

6. Dc2-c4 . . .

Nu însă 6. R:f3 ? e1C+.

6. . . . Rf1-g2

Dacă 6...Rf2, atunci 7. Da2 Rg2 (7...Rg1 sau 7...Rf1 8. R:f3) 8. Re3 şi cîştigă. La 6...f2 urmează 7. Rf3 Rg1 şi 8. Dg4+.

7. Dc4-g8+! . . .

Nu 7. Da2? din cauza 7...f2.

7. . . . Rg2-f2
8. Dg8-a2 Rf2-g2

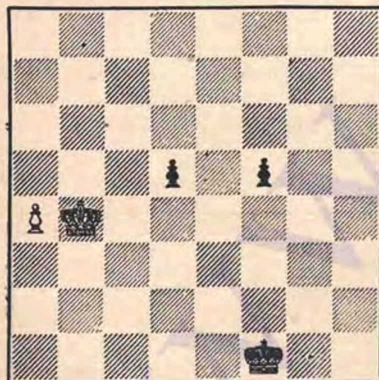
Sau 8...Rf1 (g1) 9. R:f3 etc.

9. Re4-e3 și albul cîștigă.

Studiile pe care le-am examinat prezintă trei tipuri deosebite ale acestui final. In primul studiu albul a reușit să păstreze pe tablă încă un pion al adversarului, în al doilea negrul a reușit să scape de pion. In al treilea pionul „dăunător" a rămas pe tablă, dar tocmai el a îngreunat albului obținerea cîștigului.

In al patrulea tip luarea unui astfel de pion duce la o remiză teoretică, iar neluarea lui împiedică cîștigul. Un exemplu îl constituie studiul următor:

Nr. 32



Remiză 2 + 3 = 5

1. a4-a5 . . .

Altfel survine o remiză simplă după 1...f4.

1. . . . d5-d4

Dacă 1...f4?, atunci 2. a6 d4 (Sau 2...f3 3. a7 și albul cîștigă datorită prezenței celui de-al doilea pion negru) 3. a7 d3 4. Rc3 sau 4. a8D etc.

2. Rb4-c4 . . .

Dacă 2. a6, atunci 2...d3 3. Rc3 Re2 remiză.

2. . . . Rf1-e2

Regele negru a eliberat coloana „f" și amenință în același timp d4-d3.

3. Rc4:d4 . . .

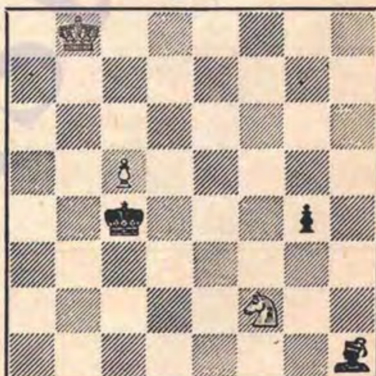
Albul este obligat să ia acest pion.

3. . . . f5-f4

Remiză.

In unele cazuri obținerea remizei este împiedicată nu de un pion ci de o altă figură; este vorba de cazurile cînd prezența ei împiedică posibilitatea remizei, în timp ce ea însăși nu poate participa la joc.

Nr. 33



Negrul începe și cîștigă 3 + 3 = 6

Iată o poziție în care o astfel de figură „dăunătoare" este calul.

Enunțul neobișnuit: negrul începe și cîștigă, nu este determinat de extravaganță ci de dorința de a arăta că această poziție este legată de următoarele două:

1. . . . g4-g3
2. Cf2:h1 . . .

La retragerea calului urmează 2...R:c5.

2. . . . g3-g2
3. c5-c6 g2-g1D

Dacă 3...g:h1D? atunci 4. c7 remiză.

4. c6-c7 . . .

Dacă 4. Cf2 sau 4. Cg3, atunci 4...Rc5!

4. . . . Dg1-b6+
5. Rb8-c8 Rc4-d5
6. Rc8-d7 Db6-d6+
şi negrul cîştigă.

Datorită simplităţii sale acest studiu este foarte caracteristic pentru a defini figurile „dăunătoare".

Cu totul alt caracter au următoarele două studii, care pot fi deja considerate ca finaluri artistice.

Se poate întîmpla ca una din părţi să considere că nu este bine să lase pe tablă o figură a adversarului deoarece ea poate lua parte la joc şi salva partida. In acest caz, această figură nu mai poate fi considerată ca „dăunătoare" ci — cel mult — ca nefolositoare. Problema constă adeseori în a scăpa de o astfel de figură.

Nr. 34



Remiză 3 + 3 = 6

Posibilitatea remizei în această poziţie este determinată de situaţia nefavorabilă (în raport cu diagrama precedentă) a regelui negru.

1. Cd1-f2 g4-g3
2. Cf2:h1 g3-g2
3. Ch1-g3! . . .

In poziţia precedentă această mutare era inutilă, iar continuarea 3. c6 nu salvează (în ambele poziţii) din cauza 3...g1D (Nu însă 3...g:h1D?) 4. c7 Db1+ etc. şi negrul cîştigă.

3. . . . Rd4-d3 (e3)
4. Cg3-e2! . . .

Greşit ar fi 4. c6 din cauza 4...g1D 5. c7 Db6+ 6. Rc8 Rc4 etc.

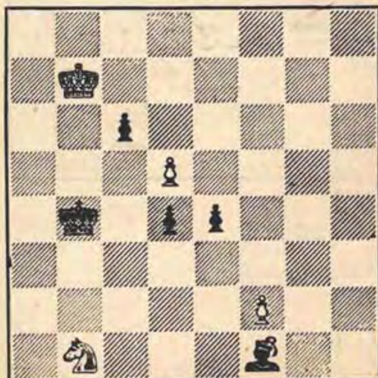
4. . . . Rd3:e2

Negrul este obligat să ia calul.

5. c5-c6 g2-g1D
6. c6-c7 Remiză

Următoarea poziţie — cu enunţul: albul face remiză — nu mai este o miniatură, dar în schimb studiul a devenit mai greu şi mai bogat în variante.

Nr. 35



Remiză 4 + 5 = 9

1. Cb1-d2 . . .

Rău ar fi 1. d6? din cauza 1...Nh3 2. Cd2 (tîrziu!) 2...e3 3. f:e3 d:e3 4. Cf1 e2 5. Ce3 c5 şi negrul cîştigă. La alte mutări (1.d:c6, 1. R:c6) decide 1...e3.

1. . . . e4-e3

Sau 1...Nh3 2. d:c6 Ng2 (2...e3 3. f:e3 d:e3 4. Cf3) 3. Rb8 e3 4. f:e3 d:e3 5. c7. Dacă 1...Ng2, atunci 2. d6 e3 (2...Nh3 3. R:c6 e3 4. f:e3 d:e3 5. Cf3 Ng2 6. d7) 3. f:e3 c5+ 4. Rb8 d:e3 5. d7 e2 6. d8D e1D 7. Db6+; Sau 1...c:d5 2. C:f1.

2. f2:e3 . . .

Nu însă 2. C:f1? e2 3. Cg3 e1D 4. d:c6 Rc5 şi negrul cîştigă.

2. . . . d4:e3
3. Cd2:f1 . . .

Rău este 3. d6? din cauza 3...e:d2.

3. . . . e3-e2
4. d5:c6 . . .

Dacă 4. Ce3 c:d5, negrul cîştigă.

4. . . . e2-e1D!

După 4...e:f1D 5. c7 remiza este evidentă.

5. c6-c7 ...

Acum sînt posibile următoarele variante:

5. . . . De1-e4+
6. Rb7-b8 . . .

Dacă 6. Ra7?, atunci 6...Dc6. Acum negrul are două continuări:

a

6. . . . De4-e5
7. Cf1-e3! . . .

Prima mutare-cheie. La alte mutări cu calul urmează 7...Db5+ şi negrul fie cîştigă pionul, fie cîştigă apropiindu-se cu regele.

7. . . . Rb4-c5

Mutarea 7...Db5+ nu poate asigura cîştigul deoarece regele alb nu poate fi obligat să mute la c8. După 8. Ra8 Dc6+ 9. Rb8 Db6+ se poate răspunde 10. Ra8 şi dacă 10...D:c7, atunci 11. Cd5+.

Astfel regele negru a fost obligat să părăsească cîmpul rău pe care se afla şi, desigur, el se apropie de regele alb. Dacă 7...Rb5, rezultatul nu se schimbă.

8. Ce3-c4! . . .

A doua mutare-cheie. Deşi calul poate lua sub control importantul punct b6 şi mutînd la d5, unde de asemenea nu poate fi luat, totuşi 8. Cd5? este rău, deoarece la aceasta urmează 8...Rc6 şi la şahul cu calul 9...Rb6 etc. Mutarea regelui negru trebuie împiedicată printr-un atac asupra damei.

8. . . . De5-g3 (h2)
9. Rb8-b7 Remiză

Apropierea damei (9...Db3+) este inutilă deoarece cîmpul b6 nu este accesibil. Iar în cazul legării prin 9...Dg7, cîmpul b6 este inaccesibil regelui.

b

6. . . . De4-f4 7. Cf1-e3 Rb4-c5 8. Ce3-d5!

A treia mutare-cheie. Acum ar fi rea mutarea din varianta precedentă 8. Cc4, din cauza 8...Rc6.

8...Df4-e5 9. Rb8-a7

Desigur, nu 9. Rb7? D:d5+ şi negrul cîştigă.

9...De5-g7 10. Ra7-b8 remiză.

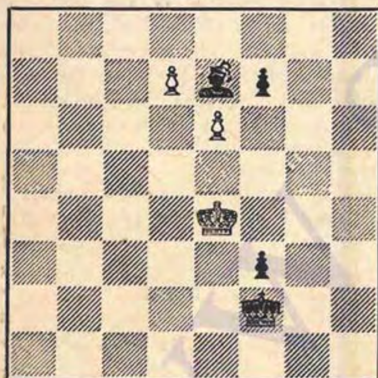
Compararea celor două variante evidenţiază caracterul artistic al acestui studiu.

5. . . . Del-e7
6. Cf1-e3 Rb4-c5
7. Ce3-c4 remiză

Este bine însă şi 7. Cd5; continuarea aceasta este chiar mai interesantă: 7...R:d5 8. Ra8! (8. Rb8? Rc6 9. c8D+ Rb6 etc) 8...Rc6 9. c8D+ Rb6 10. Db8+ Ra6 11. Dd6+ remiză.

Iar acum vom arăta printr-un studiu simplu că şi nebunul poate deveni figură „dăunătoare" sau pur şi simplu inutilă, de care negrul trebuie să scape.

Nr. 36



Alb cîştigă 3 + 4 = 7

1. e6:f7 Rf2-g2

Evident rău este 1...Re2. Regele nu trebuie să se îndepărteze de cîmpul h1.

2. f7-f8D!

După 2. d8D? jocul continuă astfel: 2...N:d8 3. f8D f2 4. Dg7+ Ng5! 5. Db2 (5. D:g5 duce imediat la remiză) 5...Nd2 (Bine este şi 5...Rg1) 6. D:d2 Rh1! remiză. Negrul a reuşit să scape de figura care-l încurca. Dacă însă albul continuă corect, atunci nebunul negru se arată a fi o figură „dăunătoare".

2. . . . Ne7:f8
3. d7-d8D f3-f2
4. Dd8-g5+ Rg2-h1!
5. Dg5-h4+ Rh1-g2
6. Dh4-g4+ Rg2-h2

Sau 6...Rh1 7. Dh3+ Rg1 8. Dg3+ Rf1 9. Rf3 Nc5 10. De5 şi albul cîştigă.

7. Dg4-f4+ Rh2-g2

Continuarea 7...Rg1 8. Dg3+ a fost examinată mai sus.

8. Df4-f3+ Rg2-f1
9. Re4-d3 Rf1-g1
10. Rd3-e2 Nf8-c5
11. Df3-g3+ Rg1-h1
12. Re2-f1 şi mat la mutarea următoare.

CAPITOLUL V

Studii bazate pe „zugzwang"

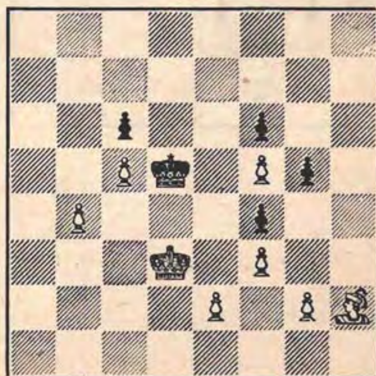
Termenii germani „zugzwang" şi „zwangzug" s-au încetăţenit în literatura şahistă mondială şi în special primul este foarte larg folosit în toate cărţile de teoria finalurilor. Situaţiile care corespund acestor termeni survin şi în materie de studii, de aceea este bine să definim în cîteva cuvinte ce reprezintă exact aceste expresii.

Prin „zwangzug" se înţelege o mutare care obligă pe adversar la un anumit răspuns. De exemplu, şahurile date regelui advers atunci cînd acesta n-are la dispoziţie decît o singură apărare. Intr-un sens mai larg, am întîlnit în cele trei capitole anterioare astfel de mutări, care obligau pe adversar să ia, de exemplu, o figură dăunătoare. Un alt exemplu caracteristic îl constituie cazurile în care albul, fiind în situaţie de pat cu restul figurilor îşi sacrifică singura piesă „dăunătoare" (situaţiei de pat), de exemplu, o damă sau un turn, dînd şahuri în imediata apropiere a regelui advers. Dacă negrul ia dama sau turnul, albul e pat; dacă nu ia, albul dă şah etern.

„Zugzwangul" este mult mai frecvent, el survenind adeseori în jocul practic. Un jucător se află în „zugzwang" atunci cînd orice mutare a sa este rea (adversarul obţinînd în urma ei un avantaj oarecare) în timp ce posibilitatea de a nu muta ar fi ideală, permiţîndu-i să se salveze. Există şi situaţii de „zugzwang" reciproc, in care partea care este la mutare pierde (explicaţii amănunţite asupra diverselor cazuri de zugzwang se găsesc în cartea: „Să învăţăm metodic şahul" de Gh. Sergiu, ed. a II-a pag. 23).

„Zugzwangul" este un procedeu de cîştig foarte des utilizat în probleme şi mai puţin în domeniul studiilor. Iată cîteva exemple:

37. Ellenzék,
1927



Mat în 4 mutări 8 + 5 = 13

1. Nh2-g3 !	A, B
A) 1. ...	f4:g3
2. e2-e4 +	Rd5-e5
3. Rd3-e3	g5-g4

Negrul este în zugzwang şi trebuie să mute, permiţînd astfel albului să dea mat la mutarea următoare.

4. f3-f4 mat.

B) 1. . .	Rd5-e5
2. e2-e4	. . .

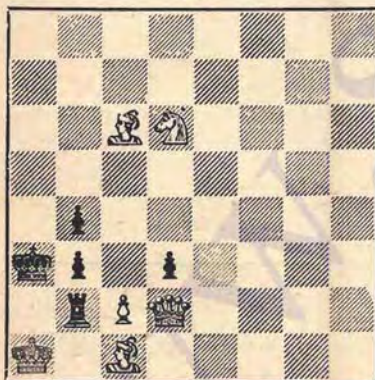
Pionul nu poate fi luat „en passant".

2. . . .	g5-g4

După 2...f:g3 3. Re3 survine varianta anterioară.

3. Ng3-f2 (e1)	ad libitum
4. N mat.	

38. Adevărul literar şi artistic, 1934



Mat invers[1] în 3 mutări 6 + 5 = 11

1. Nc6-e8	A, B
A) 1. ...	b3:c2
2. Cd6-c4 +	Ra3-b3
3. Nc8-b5	Tb2 oriunde, mat.

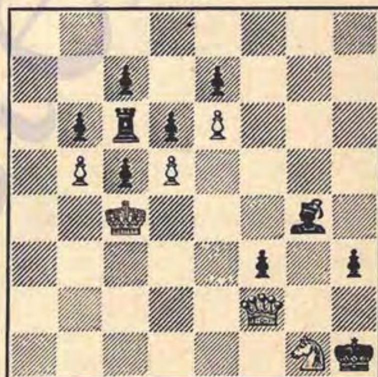
[1] Matul invers este un gen al problemelor feerice a cărui definiţie este următoarea: albul începe şi obligă pe negru (care se opune făcînd cele mai bune mutări în acest scop) să-l facă mat pe alb într-un număr oarecare de mutări.

B) 1. . .	d3:c2
2. Cd6-b5 +	Ra3-a4
3. Dd2-d8	Tb2 oriunde, mat.

Negrul este în zugzwang de la prima mutare. Nebunul alb stătea la fel de bine şi pe locul său iniţial, dar a fost nevoit să-l părăsească. Drept un nou loc, era potrivit numai cîmpul e8 deoarece pe d7 nebunul ar fi închis drumul damei spre d8.

Problema e simetrică. Calul ia regelui negru cîmpul a3, o dată de pe c4 şi a doua oară de pe b5. Regele negru eliberează turnul de legătură mutînd o dată la b3 şi altă dată la a4.

39. Soumen Shakki, 1944



Mat în 5 mutări 6 + 10 = 16

1. Df2-g3 A, B, C

1. Rd3 ? c4 + 2. Rc3 (2. Re3 c3 3. Rf4 h2 4. C:f3 Tc4 +) 2...Tc5 ! etc., 1. b:c6 ? b5 + 2. R:b5 c4 3. R:c4 N:e6 etc.

A) 1. ...	h3-h2
2. Cg1-h3	Ng4:h3
3. Dg3-f2	Nh3-g2

Blochează cîmpul de retragere al regelui; dacă acum urma să mute negrul, matul ar mai fi întîrziat multă vreme.

4. Df2-e1+	Ng2-f1
5. De1:f1 mat.	

B) 1. ...	f3-f2
2. Dg3:f2	I, II, III, IV

Negrul se află în situație de zugzwang. După trei mutări deosebite ale nebunului urmează trei maturi diferite.

I) 2. . .	Ng4-f5
3. Cg1-f3 !	. . .

3. Ce2 Nd5+ !

3. . . .	Nf5-d3+
4. Rc4-c3	h3-h2
5. Df2:h2 mat.	

II) 2. ...	Ng4-d1 (h5)
3. Cg1:h3	Nd1-b3 (e2)+
4. Rc4-c3	orice
5. Df2-g1 mat.	

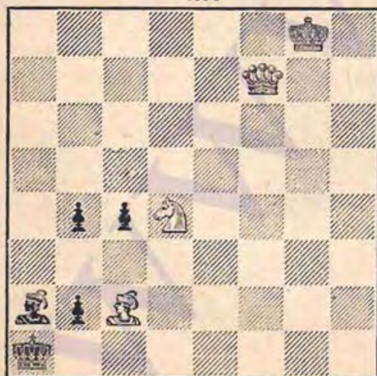
III) 2. ...	Ng4:e6
3. Cg1-e2 !	. . .

3. Cf3 ? N:d5+ 4. R:d5 e6+.

3. . . .	Ne6:d5+
4. Rc4-c3	Ne5-g2
5. Df2-g1 mat.	

IV) 2. ... h2 3. Cf3 N:f3 4. Df1 mat.
C) 1... N:e6 2. C:f3 N:d5+ 3. R:d5 e6+ 4. R:c6 orice 5. Dh2 mat.

40. Adevărul literar și artistic, 1934



Mat în 6 mutări 4 + 5 = 9

1. Nc2-b1	A, B

1...R:b1 2. Df1 mat; 1...c3 2. D:a2 mat; 1...b3 2. D:c4 N:b1 3. Df1 Ra2 4. Da6 mat sau 3. C:b3+ și 4. Da4 mat.

A) 1. ...	Na2-b3
2. Df7-f1	Nb3-a4

2...Nd1 3. D:d1 b3 4. R oriunde tempo c3 5. C:b3 mat.

3. Cd4-c2+	Na4:c2
4. Nb1:c2+	Ra1-a2
5. Df1:c4+	oriunde
6. Dc4-a6 mat.	

B) 1. ...	Na2:b1
2. Df7-a7+	Nb1-a2
3. Cd4-b3+	c4:b3

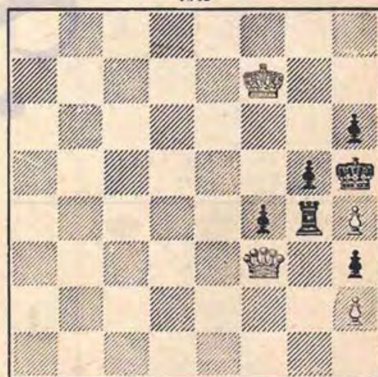
3... Rb1 4. Dh7 mat.

4. Da7-d4	Na2-b1

4... Rb1 5. Dd1 mat.

5. Dd4-g1	Ra1-a2
6. Dg1-a7 mat.	

41. Keleti Ujság, 1943



Mat în 3 mutări 4 + 6 = 10

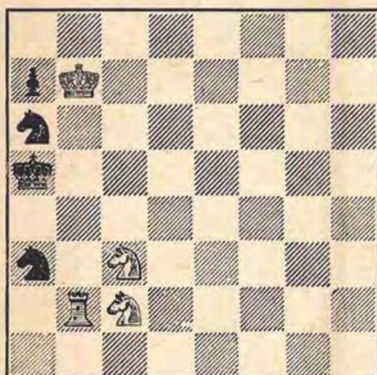
1. Rf7-g7	A, B

A) 1. ...	g5:h4+
2. Rg7-f7	Rh5-g5
3. Df3-d5 mat.	

B) 1. ...	Rh5:h4
2. Rg7:h6	Tg4 oriunde
3. Df3-h5 mat.	

O dată e silit să mute regele şi apoi turnul.

42. Abo Underratlelser, 1944



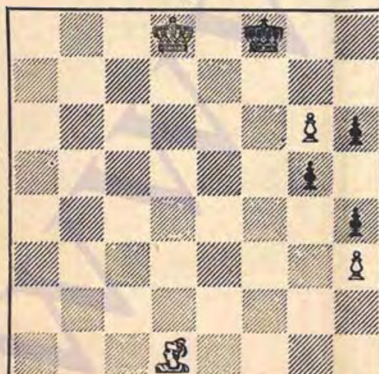
Mat în 3 mutări 4 + 4 = 8

1. Tb2-b4 A, B

A) 1. ... Ca6:b4
2. Cc2-d4 orice
3. Cd4-b3 (c6) mat.

B) 1. ... Ca6-c5+
2. Rb7:a7 orice
3. Tb4-a4 (b5) mat.

43. Keleti Ujság, 1922



Alb cîştigă 4 + 4 = 8

Deoarece regelui negru nu i se poate închide drumul spre cîmpul h8, iar nebunul alb nu poate sprijini transformarea pionului h3, se naşte în mod firesc ideea de a apăra cu orice preţ pionul g6.

Insă după 1. Nc2? urmează 1...Rg7 2. Re7 g4 3. h:g4 (3. Re6 g3 remiză, deoarece nu mai este timp pentru mutarea Rf5) 3...h3 4. Ne4 h2 5. Re6 h1D 6. N:h1 R:g6 7. Nf3 h5! remiză (7...Rg5? 8. Rf7+). Aşadar nu mai rămîne decît:

1. Rd8-d7 Rf8-g7

Nici acum albul nu poate încerca să apere pionul „g": 2. Nh5? g4! 3. h:g4 h3 4. g5 h2 remiză.

2. Rd7-e6 Rg7:g6
3. Nd1-h5+! . . .

Ajunşi în acest punct şi văzînd că după 3...R:h5 4. Rf5 urmează mat din cauza zugzwangului, am putea crede că studiul este soluţionat. In realitate luarea nebunului se poate evita:

3. . . . Rg6-g7!

Acum transformarea pionului h3 pare tot atît de puţin realizabilă ca şi mai înainte. După 3...Rh7? 4. Rf7 victoria e mai uşor de obţinut: 4...Rh8 5. Ng6 h5 6. N:h5 Rh7 7. Ng6+ Rh8 (7...Rh6 8. Rf6 mat în 3 mutări) 8. Ne4 şi forţînd trecerea pionului „h" pe coloana „g", albul cîştigă. Mersul jocului este aproximativ identic şi în varianta principală, dar este mult mai complicat.

4. Re6-f5! A, B

Şi nu 4. Re7? g4! 5. h:g4 h3 6. Ne8 h2 7. Nc6 h5 remiză.

A) 4. ... Rg7-f8
5. Rf5-f6! . . .

Dacă regele negru reuşeşte să evadeze, cîştigul nu se mai poate obţine:

5. Re6 Rg7; 5. Rg6? g4 6. h:g4 h3 remiză.

5. . . .	Rf8-g8
6. Nh5-g6	Rg8-h8

6...Rf8 7. Nf7 etc.

7. Rf6-f7	h6-h5
8. Ng6:h5	Rh8-h7
9. Nh5-g6+	Rh7-h6

9...Rh8 10. Ne4 g4 11. h:g4.

10. Rf7-f6 și mat în 3 mutări.

B) 4. . .	Rg7-g8
5. Rf5-f6	Rg8-h8

5...Rf8 6. Nf7±; 5...Rh7 6. Rf7 Rh8 7. Ng6±.

6. Rf6-f7	Rh8-h7
7. Nh5-g6+	Rh7-h8
8. Rf7-f8	h6-h5
9. Ng6:h5	Rh8-h7

9...g4 10. h:g4 orice 11. g5±.

10. Rf8-f7	Rh7-h6
11. Nh5-g4!	. . .

Și nu 11. Ng6? g4 12. h:g4 Rg5 remiză și nici 11. Nf3 g4 12. h:g4 Rg5 remiză.

11. . . .	Rh6-h7
12. Ng4-f5+	Rh7-h6
13. Rf7-f6	Rh6-h5
14. Nf5-h7 tempo	g5-h4

14...Rh6 15. Ng6±.

15. Nh7-g6+ și mat în 3 mutări.

Intreg studiul este construit pe ideea trecerii pionului „h" pe coloana „g", iar această trecere se realizează prin aducerea negrului în zugzwang.

La fel este și finalul nr. 28 din capitolul III.

CAPITOLUL VI

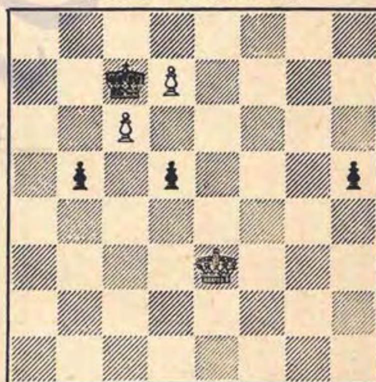
Studii cu variante interdependente

După cum se vede din denumirea capitolului, în această grupă intră studii cu două sau mai multe variante, în cazul cărora una din soluţii este valabilă pentru o variantă sau alta, dar niciodată pentru două variante în acelaşi timp. Aşadar, s-au inclus aici studiile care nu au dual în niciuna din variantele lor — aceasta în cazul cînd vreo altă caracteristică, mai importantă, nu a determinat încadrarea lor în alt capitol. Intrucît însă, în general, acest volum nu conţine nici un studiu cu dual în varianta principală sau în cea tematică — titlul capitolului ar fi putut să fie, fără nici o altă explicaţie, următorul: studii cu mai multe variante. Acest titlu nu ar fi exprimat însă faptul că între anumite variante ale studiilor grupate aci, există anumite relaţii de interdependenţă cum ar fi, de exemplu, împrejurarea că soluţia uneia din variante poate constitui în altă variantă o cursă şi invers.

Iată motivul pentru care titlul ales ni s-a părut a fi mai potrivit.

Am considerat că pentru prezentarea subiectului acestui capitol, este foarte potrivită şi spectaculoasă următoarea splendidă miniatură a unui excelent autor de studii romîn:

V. I. Tacu
Revista de Şah,
1951
premiul 1—2 (ex aequo)



Alb cîştigă 3 + 4 = 7

	1. Re3-d4	A, B
A)	1. ...	h5-h4
	2. Rd4:d5	h4-h3
	3. Rd5-e6	h3-h2
	4. Re6-e7	h2-h1D
	5. d7-d8D +	Rc7:c6
	6. Dd8-e8 + cîştigă.	

Dacă regele alb şi-ar fi efectuat marşul pînă la e7, fără să ia pionul d5 — aşa cum se întîmplă în varian-

ta B — acest pion ar zădărnici victoria, deoarece diagonala a8-h1 ar fi închisă.

B) 1. ... b5-b4
2. Rd4-e5! b4-b3
3. Re5-e6 b3-b2
4. Re6-e7 b2-b1D
5. d7-d8D+ Rc7:c6
6. Dd8-c8+ şi la mutarea următoare cîştigă dama. Dacă marşul regelui alb s-ar fi efectuat şi în acest caz, luînd pionul d5, atunci regele negru ar muta acum pe acest cîmp şi victoria nu ar mai putea fi obţinută.

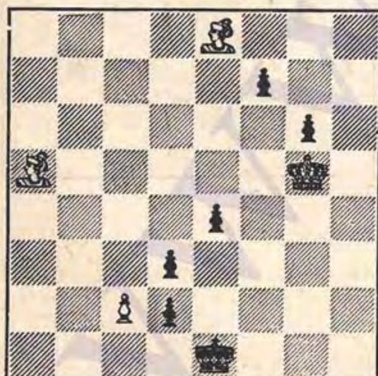
O realizare simplă, clară şi frumoasă a ideii variantelor interdependente.

Studiul care urmează acum prezintă puterea excepţional de mare pe care o are perechea de nebuni în cazul cînd ei colaborează în mod just. Această putere o egalează uneori pe cea a damei; în cazul de faţă însă, nebunii dau un randament care întrece pe cel al damei singure.

44. „Enroque" !

Concurs internaţional, Argentina 1947—48

Premiul I



Alb cîştigă 4 + 6 = 10

1. c2:d3 . . .

Nu e bine să se salveze pionul c2 prin 1.c4? Re2 2.Na4 (2.N:d2 R:d2 3. c5 e3=) 2...e3! 3.Rf4 (3.c5 d1D 4. N:d1 Rd1 5.Rf4 Re2=) 3...g5+ 4.Re4 f5+ 5. Rd4 f4 6.c5 f3=.

1. . . e4:d3

Dacă 1...e3 2.d4 Re2 (2...e2 3.Na4±) 3.Na4 Rd3 4.d5 e2 5.Nb5+ şi cîştigă fie pionul, fie cei doi nebuni.

2. Rg5-f6 ! ! ...

Mutarea cheie, surprinzătoare, deoarece în aparenţă e mai simplu să se ia pionul decît să fie oprit, mai ales printr-o mutare îndepărtată de centrul de gravitate al luptei.

2.N:f7 este o mutare care pare bună, avînd avantajul că regele alb ajunge la pionul negru cu un tempo mai devreme; totuşi ea nu e bună deoarece nebunul mai important, cel care mută pe cîmpurile albe, nu se află încă la locul său. Urmează 2...Rd1 (ameninţă Rc1 şi d1D) 3.Nb4 (3.Nc7 Rc2 4.Ne8 d1D=) 3...Rc1 4.Na3+ Rc2 remiză.

Nu este bună nici mutarea — de altfel firească — 2.Rf4 din cauza 2...Re2 3.Nc6 g5+ 4.Rg3 f5! (împotriva g4) 5.Nf3+ Re1 (din nou se ameninţa g4) 6.Nh5 g4 7.Rf4 (sau 7.Ng6) 7...Rd1 (împotriva Rc1 şi Rc2) 8.Re3 Rc2 9.N:d2 f4+= şi nici 2.Nd7 Rd1 (se ameninţa Rc1) 3.Nb4 (3.Nc7 f5 4.R:g6 Re2=) 3...f5 4.R:g6 f4=. Această variantă de remiză, care nu-i de loc uşoară, constituie o cursă greu de evitat.

2. . . Re1-d1

După 2...Re2 3.Nd7 jocul se scurtează; acum ameninţă Rc1.

3. Na5-b4! . . .

La 3.Nc7?, Re2=.

3. . . Rd1-c1

După 3...Rc2 urmează 4.Na4+ Rc1 5.Na3+ Rb1 6.Nd1 R oriunde 7.Nb4 şi cîştigă.

După 3...Re2 4.Nd7 cîştigă (amenință Ng4+).

4. Nb4-a3+ Rc1-d1
5. Ne8-d7! ...

In sfîrşit nebunul a ajuns la un punct de unde domină ambele flancuri Dacă 5.Nd6? atunci Re2=.

5. . . Rd1-e1
6. Na3-b4 Re1-d1

Acum negrul nu mai are altceva de făcut decît a se strădui să obțină remiza printr-o tactică pasivă, mutînd numai regele.

7. Nb4-d6! A, B

Şi cel de al doilea nebun a ajuns la locul necesar.

A) 7. ... Rd1-e1

După 7...Rc1 urmează 8.Nf4.

8. Nd6-g3+ Re1-d1
9. Ng3-h4!! ...

Fără această posibilitate jocul ar fi remiză.

9. . . Rd1-c1
10. Nf4-g5 Rc1-d1
11. Rf6:f7 Rd1-e1
12. Ng5-h4+ Re1-d1
13. Rf7:g6 Rd1-c1
14. Nh4-g5 Rc1-d1
15. Rg6-f6! ...

La 15.Rf5?, Re2=.

15. . . Rd1-e1
16. Ng5-h4+ Re1-d1
17. Rf6-e5 Rd1-c1
18. Nh4-g5 Rc1-d1
19. Re5-d4 Rd1-e1
20. Ng5-h4+ şi albul cîştigă.

In varianta de mai sus, negrul a jucat finalul pasiv; în varianta următoare el încearcă apărarea activă.

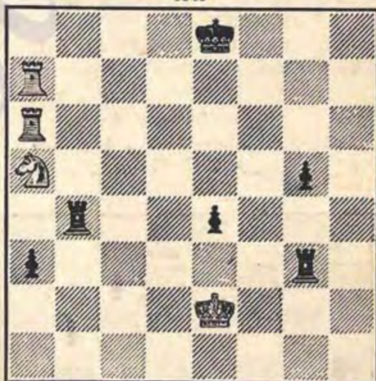
B) 7. ... g6-g5!
8. Rf6:g5 f7-f5!!
9. Nd7-e8!! ...

Poanta apărării negre şi, imediat după ea, replica frumoasă a albului. Nebunul a pus stăpînire pe cîmpul h5, în loc de g4. Nu era bine nici 9. R:f5, nici 9. N:f5, din cauza 9... Re2, respectiv 9...Rc2.

9. . . Rd1-c1 (e1)
10. Nd6-a3+ (g3+) cîştigă.

Jocul se desfăşoară clar: pionul f5 poate fi luat fără nici o complicație, trebuind să se dea atenție numai faptului că dacă acum regele negru nu se întoarce pe cîmpul d1, ci ocupă fie cîmpul b1, fie f1 — în primul dintre cazuri urmează Na4, iar în al doilea Nh5, şi nu invers.

45. British Chess Magazine, 1949



Alb cîştigă 4 + 6 = 10

1. Ca5-c4! A, B, C, D, E

In cazul unor mutări cu turnurile, 1...Tb2+ duce la o remiză uşoară.

A) 1. ... Tb4:c4
2. Ta6-h6 ...

Şi nu mutarea din varianta B: 2. Th7? Tgc3! şi albul nu mai poate cîştiga.

2. . . Tc4-c2+

Sau 2...Tg2+ 3.Rf1±.

3. Re2-d1 Tc2-f2
4. Th6-h8+ Tf2-f8
5. Ta7-a8+ Re8-e7
6. Th8:f8 a3-a2

Sau 6...e3 7.Re2 a2 8.Tf1±.

7. Tf8-f1 Tg3-g2
8. Tf1-e1±.

B) 1. . . Tb4-b3
2. Ta7-h7 . . .

Acum nu mai e bună mutarea 2.Th6 din varianta A, deoarece urmează 2...Th3=.

2. . . Tg3-g2+
3. Re2-g1±

Puse alături, soluțiile acestor două variante reprezintă conținutul acestui scurt studiu. Interesantă mai este și varianta următoare:

C) 1. ... Re8-f8
2. Ta6-c6 Tb4-b8
3. Cc4-e5 Rf8-g8

3...Td8 (e8) 4.Tf6+ Rg8 (4...Re8 5.Cg6±) 5.Tg6 Rh8 6.Th6+ Rg8 7. Cg6±;
3...Re8 4.Th6±; 3...a2 4.Cd7+ R oriunde 5.C:b8±.

4. Tc6-g6+ Rg8-h8

4...Rf8 5.Tf7±.

5. Ta7-g7 Tb8-b2+

5...Tf3 6.Cf7+ T:f7 7.T:f7 Ta8 (7...a2 8.Ta6±) 8.Tf1±.

6. Re2-f1 Tg3-f3+
7. Ce5:f3 a3-a2

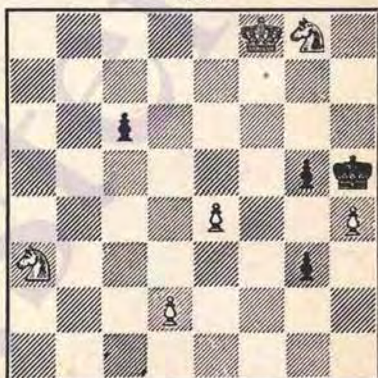
7...e:f3 8.Ta7 a2 9.Tga6±.

8. Tg7-g8+ Rh8-h7
9. Cf3-g5 mat.

D) 1... a2 2. Th7 (mai bun decît Th6) 2...Tg2+ (2...Tgb3 3.T:a2 Tb8 4.Taa7 Tf3 5.Th8+Tf8 6.Cd6±) 3.Re3 Tg3+ 4.Rf2 Tf3+ (4... Tgb3 5.T:a2 Tb8 6.Taa7 Tf3+ 7.Re2±) 5.Re2 Tb8 (5...Td3 6.Ta8+ Td8 7.Cd6±) 6.T:a2 Tg3 7.Taa7±.

E) 1... Tg2+ 2. Re3 Tg3+ (2... a2 3.Th7 Tb3+ 4.Rd4 Td3+ 5.Re5±) 3.Rd4 Td3+ (a2 4.T:a2±; de pe h2 aceeași primejdie ca de pe h6) 4.Rc5 Tb8 (4...Tdb3 5.Th6 Tb5+ 6.Rc6±) 5.Th6 Tf3 (5...Tc8+ 6.Rb4 Tb8+ 7.Ra4 Tf3 8.Th8+ Tf8 9. Cd6±) 6.Th8+ Tf8 7.Cd6+ cîștigă.

46. Suomen Shakki,
1946



Alb cîștigă 6 + 4 = 10

Pionul g3 nu poate fi oprit în nici un fel, dar după ce va deveni damă, el poate fi nimicit prin jocul coordonat al celor doi cai.

1. Cg8-f6+ A, B

Nu e bine 1. Cc4? g:h4 2.Ce3 h3 3.Cf6+ Rg6 remiză.

A) 1. . . Rh5-g6
2. h4-h5+ Rg6:f6

După 2...Rh6 urmează 3.Cc4 (există primejdia matului cu calul în două mutări) 3...g4 4.Ce3±.

3. Ca3-c2!

3.Cc4? nu e bine din cauza 3...g2 4.e5+ Re6∓.

3. . . g3-g2
4. Cc2-d4 g2-g1D

Dacă 4...g1C, atunci 5.e5+ R:e5 6.h6 cîştigă.

5. e4-e5+ Rf6:e5
6. Cd4-f3+ Re5-f6
7. Cf3:g1 g5-g4
8. Cg1-e2 şi albul cîştigă.

B) 1. . . Rh5:h4
2. Ca3-c2 g3-g2
3. Cc2-e1 g2-g1C

Dacă 3...g1D atunci 4.Cf3++.

4. e4-e5 Cg1-e2
5.e5-e6 Ce2-f4

5. . . Cd5 6.Cf3 cîştigă.

6. Ce1-g2+ şi cîştigă.

La 1... Rh6 există trei soluţii: 2.h5, 2.Cg4+ şi 2.Cc2, cea mai simplă dintre ele fiind cea din urmă, de exemplu: 2...g:h4 (2...g2 3.Ce3 g1D 4.Ceg4+ Rg6 5.h5±; 2...Rg6 3.h5+ R:f6 4.Ce3±) 3.Cd4 g2 4.Cf3 şi albul cîştigă.

CAPITOLUL VII

Închiderea şi deschiderea liniilor

Atunci cînd i se iveşte prilejul, nici chiar un jucător mai slab nu scapă ocazia de a ocupa cu turnul o coloană deschisă, deoarece aceasta reprezintă de cele mai multe ori un avantaj, putînd avea uneori chiar o însemnătate hotărîtoare. Dacă ocazia nu se oferă singură, ea poate fi provocată. Deschiderea liniilor, ca şi închiderea lor atunci cînd e necesar, prezintă o mare însemnătate în desfăşurarea unei partide. Prin deschiderea unei linii, asigurăm adesea libera mişcare a unei figuri importante, prin faptul că îi deplasăm din cale o altă figură proprie pe care, eventual o sacrificăm. Dimpotrivă, în cazul închiderii unei linii, aşezăm în calea unei figuri importante a inamicului o figură proprie, sau forţăm adversarul să-şi închidă singur linia cu una din figurile sale.

Din cele de mai sus, rezultă că, în general, deschiderea liniilor are un caracter ofensiv, iar închiderea lor e de esenţă defensivă. In afară de aceasta, deschiderea unei linii priveşte deplasarea sau sacrificarea figurii sau figurilor proprii care o blochează, pe cînd închiderea unei linii se referă la piesele adversarului. Cazurile cînd aceste reguli generale nu se aplică sînt excepţionale, neobişnuite. De exemplu: în primul studiu din acest capitol, albul îşi închide singur drumul turnului către pionul advers sau, mai exact, îl sileşte pe adversar să închidă acest drum — spre a determina deschiderea unei alte linii, mai puţin importante în aparenţă, dar care în realitate este mult mai importantă pentru el.

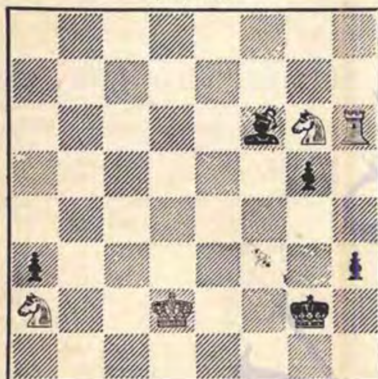
Cu o singură figură pot fi închise chiar două linii, dar numai dacă acestea sînt o orizontală sau coloană şi o diagonală, caz în care figura respectivă se plasează în punctul de intersecţie al celor două linii. Un exemplu găsim în a doua problemă din acest capitol. In astfel de împrejurări, una din linii rămîne necondiţionat, în orice împrejurări închisă.

Se întîmplă uneori să nu avem la dispoziţie atîtea figuri cîte linii ar trebui închise. In astfel de cazuri este posibilă numai închiderea lor succesivă şi anume, în aşa fel realizată, încît închiderea celei de a doua linii să aibă loc atunci cînd închiderea liniei anterior închise a devenit inutilă. Un exemplu este studiul Nr. 109 din capitolul XV.

Uneori o mutare care deschide o linie, închide în acelaşi timp o alta

(bineînţeles, ne referim întotdeauna numai la liniile importante din punctul de vedere al atacului şi apărării). In studiul Nr. 114 din capitolul XV albul, după ce — prin sacrificarea nebunului — l-a obligat pe adversar să închidă diagonala b1-h7 în faţa damei apărute prin transformare la b1, — prin mutarea următoare, efectuată cu celălalt nebun, deschide coloana „d" pentru turnul propriu, închizînd în acelaşi timp linia a 5-a pentru dama adversă.

47. Schackvärlden,
1943
Reconstrucţie publicată în Revista de Şah, 1955



Alb cîştigă 4 + 5 = 9

In prima formă publicată, fără nebunul negru f6, studiul avea încă o soluţie: 1. Re2 h2 2. Cf4+ g:f4 (2... Rg1 3. C:h3+; 2... Rg3 3. Th3+) 3.Tg6+ Rh1 (3...Rh3 4.Rf2±) 4.Rf2 f3 5.Cc3 a2 6. Ta6 cîştigă.

Soluţia:

1.Cg6-h4+ !

Albul îşi închide drumul turnului către pionul periculos al negrului sau, mai precis, albul îl obligă pe adversar să efectueze închiderea coloanei „h" — dar deschide în schimb coloana „g" !

1. . . g5:h4

Dacă 1...Rh1, atunci 2. Cf5 g4 3. T:f6 h2 4. Re2 Rg1 (4... Rg2 5. Ce3+±) 5. Cg3 Rg2 6. Th6 R:g3 (6...Rg1 7. Re3 şi Rf4) 7. Rf1 şi cîştigă.

2. Ch4-g6+ A, B

A)2. . . Nf6-g5 varianta principală.

Faţă de 2...Rf3, mutarea aceasta are avantajul de a aduce turnul mai aproape de regele negru (pe linia a 5-a); desfăşurarea jocului este de altfel aceeaşi.

3. Tg6:g5+ Rg2-f3 !

O cursă care dă acces turnului alb pe cîmpul g1, după care însă negrul ar salva partida printr-un joc excelent: 4.T:g1? h2 5. Th1 h3 ! ! (şi nu 5...Rg2? după care 6. Re2 ar cîştiga la fel ca în varianta principală) 6. Cc3 (dacă albul mută regele, negrul forţează patul) 6...a2 ! 7. Ce2 (dacă, la mutarea a 3-a regele negru ar fi mutat la f2, atunci albul ar fi cîştigat cu 7. Ce4+) 7...Rg2 8. Re3 a1D 9. T:a1 h1D 10. T:h1 h2 ! ! remiză (şi nu R:h1 din cauza 11. Rf2). Această cursă ridică nivelul valoric al studiului. De altfel, această cursă apare şi ca temă de sine stătătoare, în studiul Nr. 66.

Continuarea corectă este:

4. Tg5-f5+ Rf3-g2

După 4...Rg4 5. Tf1 h2 6. Re2 Rg3 albul are, faţă de varianta principală, un avans de un tempo, pe care trebuie însă să-l piardă prin 7. Tc1 zugzwang, după care la 7...Rg2 urmează 8. Th1, iar la 7...h3 8. Cc3.

7. Th1 ? nu este bine deoarece după 7...Rg2, albul ar fi cel pus în situaţia de zugzwang. In acest caz, 8. Cc3 a2 nu duce la cîştig (deoarece pionul

nu se află încă pe h3) la fel ca şi 8. Re3 Rg3 9. Cc3 Rg2 10. Ce4 R:h1 11. Rf2 a2.

5. Rd2-e2 . . .

Şi nu 5. Re1 h2 6. Tf2+ Rg1 7. Tf1+ Rg2 8. Th1 h3 9. Cc3 a2 remiză.

5. . . h3-h2
6. Tf5-f2+ Rg2-g1 (g3)
7. Tf2-f1 Rg1 (g3)-g2
8. Tf1-h1 ! a, b

a) 8. ... Rg2:h1
9. Re2-f2 h4-h3
10. Ca2-c3 a3-a2
11. Cc3-e4 a2-a1D
12. Ce4-g3 şi albul cîştigă.

b) 8. ... h4-h3
9. Ca2-c3 a3-a2

Dacă 9...R:h1 cîştigă 10. Rf2, iar dacă 9...Rg3 cîştigă 10. Rf1.

10. Cc3-e4 a2-a1D
11. Th1:a1 h2-h1D
12. Ta1:h1 Rg2:h1

La 12...h2 13. Cf2+ şi albul cîştigă.

13. Re2-f2 Rh1-h2
14. Ce4-d2 Rh2-h1
15. Cd2-f1 h3-h2
16. Cf1-g3+

B) 2. ... Rg2-h1
3. Tg6:f6 h3-h2

3...Rg2 4. Re2 duce la o poziţie din varianta A.

4. Rd2-e2 h4-h3

4...Rg2 5. Tf2+ ca în varianta A.

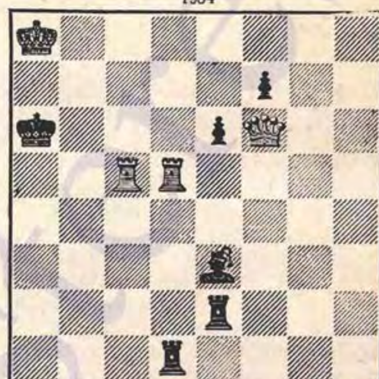
5. Ca2-c3 a3-a2

5...Rg2 6. Tg6+ Rh1 7. Ce4 şi albul cîştigă.

6. Cc3-e4 a2-a1D
7. Ce4-f2+ Rh1-g2
8. Tf6-g6 mat.

Turnul alb a făcut un mare ocol pentru a putea ataca din faţă primejdiosul pion negru. Morala acestui studiu este: lupta, cînd ea nu se mai poate evita, trebuie dusă întotdeauna faţă în faţă; nu lovi niciodată pe la spate. Numai aşa lupta e frumoasă, numai aşa e nobilă şi adesea şi încununată de succes.

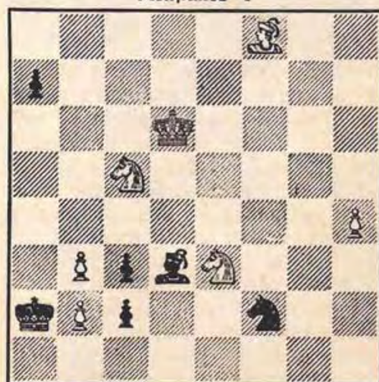
48. Adevărul literar şi artistic, 1934



Mat în 2 mutări 4 + 6 = 10

1. Df6-d4

49. Magyar Sakkvilág, 1938
Menţiunea I



Remiză 7 + 6 = 13

1. Ce3:c2

Şi nu 1. C:d3 C:d3 2. C:c2 c:b2 3. Ca3 R:a3 şi cîştigă.

1. . . c3:b2
2. Cc2-b4+ . . .

O mutare firească, care, în aparenţă, asigură albului victoria. Nu e bine 2. Ca4? din cauza Ce4+ 3. R oriunde b1D şi negrul cîştigă.

2. . . Ra2-a3

Dacă 2...Ra1, atunci 3. Ng7 remiză.

3. Cb4-c2+!! . . .

Mutarea-cheie este neprevăzută, dar foarte tare. Este neprevăzută deoarece abia cu o mutare înainte calul a părăsit acest cîmp; tăria mutării constă în faptul că, din cauza primejdiei şahului etern, nebunul trebuie să ia calul, ocupînd astfel cîmpul critic c2, împrejurare care, în mod cu totul surprinzător, oferă albului posibilitatea de a obţine remiza. Nu era bine 3. Cb:d3 C:d3 4. C:d3 b1D şi negrul cîştigă.

3. ... Nd3:c2
4. Rd6-c6!! A doua mutare cheie. A, B, C, D

Deschidere de linie. E uşor de înţeles că singurul joc împotriva pionului negru care se transformă este următorul: regele alb se deplasează de pe diagonala nebunului f8 şi ameninţă şah prin descoperire. Clar este de asemenea că Re5 ar închide drumul nebunului care ameninţă şah etern; nici celelalte trei cîmpuri albe nu pot fi potrivite pentru rege, deoarece în acest caz nebunul negru poate părăsi cîmpul c2 sacrificîndu-se cu tempo; de ce nu este însă bună mutarea, aparent satisfăcătoare, Rd6-c7?

Deoarece la această mutare negrul obţine cîştigul printr-o manevră dificilă şi frumoasă, care constituie un studiu în sine (este vorba despre aşa-numitul „studiu în studiu").

4. . . b2-b1D
5. Cc5-e4+ ...

Unica mutare care duce la cîştigarea damei.

5. . . Ra3-b2!

Nebunul trebuie împiedicat de a mai apăra cîmpul a3.

6. Nf8-g7+ Rb2-a2!

Şi nu 6...R:b3?, deoarece după 7. Cd2+ regele trebuie să părăsească cîmpul b3.

7. Ce4-c3+ Ra2:b3
8. Cc3:b1 Cf2:e4!!

Mutarea cheie a atacului negru. La 8...N:b1? urmează 9. Nd4 remiză.

9. Rc7-c6 . . .

Regele alb a ajuns în această poziţie cu pierderea unui tempo; la 9. Rb7 cîştigă a5; la 9. h5 urmează N:b1 10. h6 Cc3 şi negrul cîştigă.

9. . . Nc2:b1
10. Rc6-b5 Nb1-d3+
11. Rb5-a5 ...

La alte mutări cîştigă a5.

11. . . Ce4-c5
12. R oriunde Cc5-b7 mat.

Principala valoare a studiului constă în acest contrajoc. Pentru a obţine succes într-un concurs, ar fi fost de dorit ca această variantă să constituie miezul studiului, deoarece în general, arbitrii nu prea dau importanţă contrajocului, deşi în cazul de

faţă, acesta este în mod cert mai bun decît jocul însuşi.

Acest studiu ar fi putut fi pe bună dreptate încadrat în capitolul intitulat: „Lupta împotriva adversarului invizibil"; nici încadrarea lui în capitolul „Curse" n-ar fi însă nepotrivită.

Continuarea jocului, după a doua mutare-cheie a albului, este următoarea:

A)4. ... b2-b1D
5. Cc5-e4+ Ra3-b2

5...R:b3 6. Cd2+ R oriunde 7. C:b1 N:b1 8. Nc5 remiză.

6. Nf8-g7+ Rb2-a2

6...Rc1 7. Nh6+ Rd1 8. Cc3+=.

7. Ce4-c3+ Ra2:b3
8. Cc3:b1 Cf2-e4

La 8...N:b1 9. Nd4 remiză.

9. Cb1-c3 Ce4:c3
10. Ng7:c3 Rb3:c3
11. Rc6-b5 Nc2-d3+
12. Rb5-a5 remiză, deoarece regele negru ajunge la pionul „h", însă între timp regele alb ocupă cîmpul a1.

B)4. ... Ra3-a2
5. Cc5-a4 b2-b1D

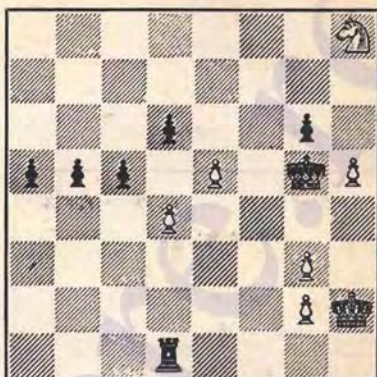
La 5...b1C 6. Nc5=; la 5...N:b3 6. C:b2=; iar la 5...R:b3 6. C:b2=.

6. Ca4-c3+ Ra2:b3
7. Cc3:b1 Nc2:b1
8. Nf8-c5 remiză.

C) 4... b1C 5. Rb7 a5 6. Rb6 Rb4 7. Cb7+ orice 8. R:a5 remiză.

D) 4... Cd1 5. Cd3+ R:b3 6. C:b2 R:b2 (6...C:b2 7. Rb5 Nd3+ 8. Ra5=) 7. Rb5 Nd3+ 8. Ra5 orice 9. h5 remiză.

50. Magyar Sakkvilág, 1941



Remiză 7 + 7 = 14

1. Ch8-f7+ Rg5:h5
2. g3-g4+ Rh5-h4

Mai bine decît 2...R:g4, după care urmează acelaşi joc, cu deosebirea că pionul g2 nu se pierde.

3. e5-e6! A, B

A)3. ... c5:d4
4. g2-g3+ . . .

La 4. Ce5? urmează Tc1 şi negrul cîştigă.

4. . . Rh4:g4
5. Cf7-e5+ . . .

Închiderea liniei trebuie să aibă loc cu şah.

5. ... d6:e5
6. e6-e7 Td1-d2+
7. Rh2-g1 Rg4:g3
8. Rg1-f1 remiză, deoarece negrul nu poate obţine cîştigul faţă de damă, deşi are avantaj material de pioni.

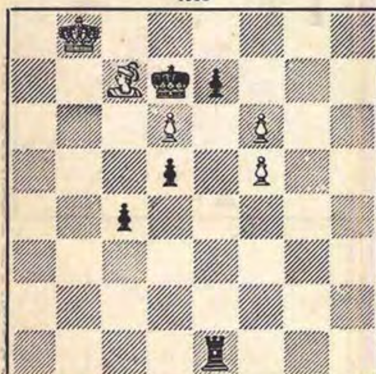
B)3. ... Td1:d4

Dacă 3...Te1 atunci 4. Ce5 (ameninţă Cf3) 4...d:e5 5. d:c5$\pm$.

4. g2-g3+ ...
4. Ce5? Te4$\mp$.

4. . . Rh4:g4
5. Cf7-e5+ d6:e5
6. e6-e7 remiză.

51. Revista romînă de şah, 1935



Alb cîştigă 5 + 5 = 10

1. f6-f7 e7:d6
2. Nc7-d8! . . .

Mutarea cheie: ea închide linia a 8-a, pe care turnul nu mai poate da acum şah, şi pregăteşte posibilitatea executării mutării f8D luînd în acelaşi timp regelui negru cîmpul e7. Nu era bine 2. f8D? din cauza Te8+ 3. D:e8 R:e8 4. N:d6 d4 5. Ne5 d3 6. Nc3 Rf7 7. orice d2 remiză.

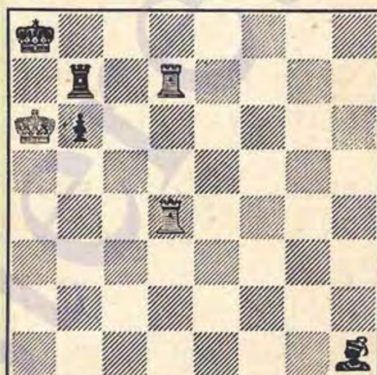
2. ... Te1-e8

Dacă 2...Tb1+, atunci 3. Ra7 Ta1+ 4. Rb6 şi cîştigă, deoarece nebunul împiedică mutarea Ta8, iar după încetarea şahurilor date de turn urmează f8D.

3. f7:e8D Rd7:e8
4. Nd8-f6 cîştigă.

Nu era bine 4. Ng5? d4 5. Rc7 d3 6. R:d6 (6. Nd2 Re7=) 6...Rf7! (6...c3? 7. Re6! şi negrul nu mai poate cîştiga) 7. Nd2 (altfel negrul cîştigă) 7...Rf6 remiză.

52. Adevărul, 1938



Mat în 3 mutări 3 + 4 = 7

1. Td4-f4! . . .

Unica mutare care împiedică acţiunea de salvare a nebunului: 1. T:b7 N:b7+; 1. Td7 oriunde Nd5!; 1. Tc4 Nc6!; 1. Tg4 (h4) Nd5!

1. ... Nh1 oriunde
2. Tf4-f8+.

1. . . Tb7:d7
2. Tf4-f8+.

1. . . Tb7-a7+
2. Td7:a7+.

CAPITOLUL VIII

Pierderea spaţiului

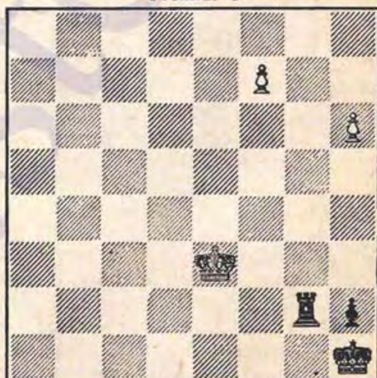
In legătură cu primul studiu din acest capitol, excelentul analizator şi autor de studii ceh, Frantisek Dedrle, constată că nu s-ar putea găsi ceva mai potrivit pentru exemplificarea pierderii spaţiului. Indiferent că este vorba de un studiu, ori de o partidă de concurs, de cele mai multe ori momentul cînd una din părţi începe să intre în dezavantaj coincide cu pierderea de spaţiu, în special în centru.

O formă interesantă a pierderii spaţiului este blocada, după aplicarea căreia poziţia jucătorului blocat se prăbuşeşte curînd, în cazul cînd el nu reuşeşte să spargă blocada pentru a-şi crea spaţiul de joc necesar, chiar prin eventuale sacrificii.

Sînt frecvente poziţiile despre care se poate afirma foarte sugestiv că uneia din părţi „i s-au isprăvit mutările" [1]. In lupta pentru controlul unui spaţiu de joc cît mai mare, adeseori una din părţi sacrifică material; gambitele nu sînt decît sacrificii de material pentru spaţiu.

In această miniatură albul nu are prea multe posibilităţi la prima mutare. La mutarea naturală 1. f8D —

53. Suomen Shakki, 1946
Motto: „Nu fi grăbit"
Premiul I



Alb cîştigă 3 + 3 = 6

care de altfel n-ar fi de loc acceptabilă într-un studiu mai pretenţios — negrul răspunde cu 1...Rg1, după care 2. h7 h1D 3. h8D Tg3+ 4. Rd4 (cea mai bună) 4...Dc6! şi se ajunge la o poziţie care poate fi considerată remiză, mai ales că iniţiativa este de partea negrului, al cărui rege este, pentru moment, apărat de şahuri. Această părere este confirmată de următoarele analize:

a) 5. Re5 Te3+ 6. Rd4? Te4∓;

[1] Un exemplu clasic de blocadă este partida Alehin—Nimzovici, San—Remo, 1930.

b) 5. Dh7 Tg4+ 6. Re5 (6. Re3 Dc3∓ 6...Tg5+ 7. Rf4 Dc1+=;
c) 5. Dh5 Da4+ 6. Rd5 Td3+ 7. Re6 Dc6+=;
d) 5. Dhh6 Tg4+ 6. Re5 Te4+ 7. Rf5 Dd5+=;
e) 5. Dhf6 Dc3+ 6. Rd5 Td3+ 7. Re6 Te3+ 8. Rf7 D:f6=;
f) 5. De5 Dc3+ 6. Rd5 Td3+ 7. Re6 Te3=;
g) 5. Dff6 Dc3+ 6. Rd5 Td3+ 7. Re6 Te3=;
h) 5. Da8 Tg4+ 6. Re3 (6. Re5 Te3+∓; 6. Rd3 Dc4+=) 6...Dc1+=;
i) 5. Db8 Tg4+ 6. Re3 (6. Rd3 Dc4+; 6. Re5 Te4+∓) 6... Dc1+ 7. Rd3 Dd1+ 8. Rc3 Dc1+ 9. Rb3 Dc4+ 10. Ra3 (10. Rb2 Tg2+∓) 10... Da4+=;
j) 5. Dc8 Da4+ 6. Rc5 (6. Re5 Te3+ 7. Rf5 Tf3+ 8. Rg5 Tg3 9. Rh5 Dg5+∓) 6...Da5+ 7. Rd4 (7. Rd6 Td3+=) 7...Db4+ 8. R oriunde Td3 (e3)+=;
k) 5. Dd8 Dc3+ 6. R oriunde T+=; 5. De8 Dc3+.

După aceste constatări prima mutare nu poate fi decît :

1. h6-h7! . . .

Acum cîștigul pare o problemă simplă. După 1...Rg1 2. h8D cîștigă ușor; 1...Tf2 2. h8D T:f7 (2...R oriunde 3. D:h2±) 3. Da8+ Rg1 4. Dg8+ R oriunde 5. D:f7. După 1... Tg8! răspunsul este simplu: 2. f:g8N!

Cel care se mulțumește cu aceste două apărări destul de spirituale ale negrului, și nu ia în considerație mutarea :

1. . . Tg2-g3+

care pare un șah „de răzbunare", va considera că studiul este dezlegat. Cu toate acestea, abia acum urmează adevărata mutare-cheie :

2. Re3-d4!! A, B, C, D

Faptul că regele mută pe un cîmp unde — în aparență — nu are ce căuta, constituie un element artistic al studiului.

De fapt însă, regele nu poate muta altfel, deoarece după mutarea, în aparență firească, 2. Rf4?, urmează 2...Rg2 3. h8D Tf3+ 4. Re4 (4. Re5 h1D=; 4. Rg4 Tg3+) 4...T:f7 5. Dg8+ Rh3! remiză; iar după 2. Re4, mutarea salvatoare este 2...Tg8!, deoarece turnul poate fi luat numai prin transformarea pionului în nebun, după care 3...Rg1 dă remiză, deoarece diagonala a fost închisă de rege; la 2. Rf2 Tg2+ 3. Rf3 cel mai simplu este 3...Tg8, deși merge și 3...Tf2+ 4. Re3 (4. Rg3 Tg2+ 5. Rh3? Rg1∓) 4...Rg2! 5. h8D Tf3+ 6. Re4 (d4) T:f7 remiză.

Faptul că la a 2-a mutare regele a trecut pe a 2-a linie, iar după aceasta chiar pe prima linie, nu înseamnă că albul a renunțat la cîștig, ci a executat numai o mutare inutilă, deoarece șahul etern nu poate fi evitat decît prin cîmpul d4. Regele nu se poate îndepărta mai mult, deoarece — dînd turnul pe un pion — în cazul cînd regele este departe, negrul menține remiza chiar cu pionul de margine. In astfel de împrejurări problema dualului nici nu se poate pune. Varianta principală survine în cazul cînd albul își continuă șahurile cu turnul :

A) 2. ... Tg3-g4+
3. Rd4-e5 . . .

Continuarea 3. Rd3 Tg3+ duce la repetarea poziției, iar la 3. Rd5 urmează Tg8 remiză.

3. . . Tg4-g5+

La 3...Rg1 (g2) albul cîștigă cu 4. h8D; la 3...Th4 urmează 4. f8D Rg2 5. Dg8+ (5. Dg7+? Rh3!=) 5...Rh3 (5...Rh1 6. Df7±) 6. De6+ Rg2 7. Dg6+ Rh3 (altfel urmează Df6+) 8. Df5+ Rg3 9. Dg5+ și albul cîștigă.

4. Re5-f4 . . .

Regele alb a făcut drumul de la e3 la f4 în trei mutări. In acest timp, poziţia de pioni nu a suferit nici o modificare, dar negrul şi-a pierdut din spaţiul de joc. Dacă 4. Rf6?, Th5 şi remiză, căci regele alb este departe.

4. . . Tg5-h5

După 4...Tg8 5. f:g8N şi cîştigă

5. f7-f8D Rh1-g2 (g1)

La 5...T:h7 6. Rg3 sau Da8+ şi albul cîştigă.

6. h7-h8D h2-h1D

La 6...T:h8 7. Dg7+ R oriunde 8. D:h8 şi cîştigă.

7. Df8-a8+ sau
7. Dh8-a1+ şi albul cîştigă.

B) 2. ... Rh1-g2
3. h7-h8D . . .

Şi nu 3. f8D? h1D 4. Da8+ Tf3, şi şahul etern este posibil datorită poziţiei de colţ a celor două dame — cu toate că turnul este blocat.

3. . . Tg3-f3

La 3...Th3 4. f8D T:h8 (4...h1D 5. Da8±) 5. Dg7+ şi albul cîştigă.

4. Dh8-g7+ . . .

Şi nu 4. f8D? T:f8 5. Dg7+ Rh3 remiză.

4. . . Rg2-f2

La alte mutări ale regelui urmează acelaşi joc: 4...Tg3 5. f8D h1D 6. Da8+ şi albul cîştigă.

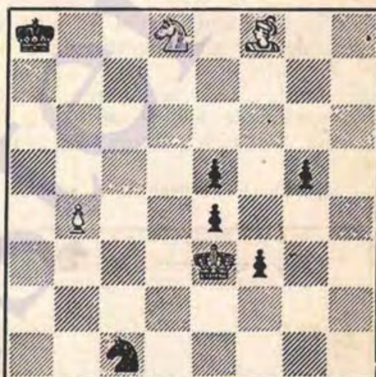
5. Dg7-h6 Rf2-g2
6. Dh6-g6+ Rg2-f2

6...Tg3 7. Dc6+ R oriunde 8. f8D±.

7. Dg6-h5 Rf2-g2
8. Dh5-f3 Rg2:f3
9. f7-f8D+ şi albul cîştigă.

C) 2. ... Th3 3. f8D (ameninţă Df1+) 3...Rg2 4. h8D h1D (4...T:h8 5. Dg7+) 5. Da8+ şi albul cîştigă.
D) 2... Tf3 3. h8D T:f7 (3... Rg2 4. Dg7+ ca mai înainte) 4. Da8+ Rg1 5. Dg8+±.

54. Revista romînă de şah, 1936
Premiul II



Alb cîştigă 4 + 6 = 10

1. b4-b5 Cc1-b3

La 1...Ra7, 2. Nc5+ şi cîştigă, deoarece pionul „b" se transformă forţat în damă.

2. b5-b6 . . .

Nu 2. Nd6? Ra7 3. Nc7 Cc5 remiză.

2. . . Cb3-a5
3. b6-b7+ ! ! Mutarea-cheie.

3. Nc5? duce la pierderea unui tempo. Urmează 3...g4 (ameninţă g3) 4. R:e4 Cc4 şi albul nu mai are decît o mutare de tergiversare 5. Nf2

(5. b7+ Rb8 6. Rd5 (d3) f2 7. N:f2 Ca5 remiză; 5. Rd5 C:b6+ 6. N:b6 g3 şi negrul cîştigă) 5...Rb8 remiză deoarece albul nu are decît o mutare cu nebunul (6. Rd5 g3 sau C:b6). La 3. Rf2 urmează Cc4! (dar nu g4?, după care urmează varianta principală prin intervertire de mutări 4. b7+!) 4. b7+ (4. Nc5 g4 remiză, deoarece ameninţă e3+) 4... Rb8 5. orice g4 remiză.

3. . . Ca5:b7
4. Cd8-c6!! g5-g4
5. Re3-f2 cîştigă.

De la începutul jocului şi pînă la sfîrşit, negrul n-a pierdut nimic ca material, din contră, albul şi-a pierdut pionul — iar negrul n-a pierdut decît spaţiul de joc. Pionii şi figura negrului vor cădea acum, pe rînd...

55. De Schaakwereld, 1939



Alb cîştigă 5 + 5 = 10

1. Ca6-b4 . . .

Nu e bine 1. R:c3? a2 2. Cb4 a1D 3. Rb3 Ce7 4. N:e7 Rc1 5. Cd3+ Rd2 6. C:b2 Df1 şi împotriva damei eliberate, albul nu poate obţine victoria.

1. . . c3-c2

După 1...a2 2. C:a2 c2 3. Cc3+ Ra1 4. R:c2 albul cîştigă.

2. Cb4:c2 a3-a2
3. Cg4-e3 A, B

După 3. Cf2? a1C+! 4. Rc3 Ra2 albul nu mai poate cîştiga.

A) 3. ... a2-a1D
4. Cc2-a3+ Rb1-c1

După 4...D:a3 5. R:a3 Ra1 6. Cc2+ Rb1 7. Rb3 Ch6 8. Ca3+ albul cîştigă.

5. Ce3-d5+ Rc1-d1
6. Cd5-c3+ Rd1-e1
7. Cc3-b1 . . .

Regele şi doi cai au blocat dama şi pionul.

7. . . Re1-f2
8. a4-a3 Rf2-g3
9. a5-a6 Rg3-g4
10. Ng5-d8 Cg8-h6
11. a6-a7 sau Nd8-f6 şi albul cîştigă.

B) 3. ... a2-a1C+
4. Rb3-c3 Rb1-a2

4...C:c2 5. Cc4 (d1)$\pm$ (5. C:c2? Ra2!=).

5. Cc2-b4+ Ra2-a3
6. Ce3-c4+ Ra3:a4
7. Cc4:b2+ Ra4-a3

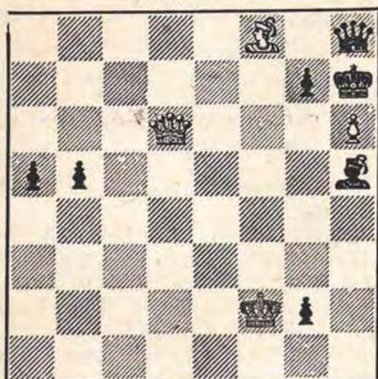
7...Rb5 8. Cd5 Ra5 9. Ce7 C:e7 10. N:e7 Rb5 11. Cd3 Ra4 12. Cc1 şi albul cîştigă.

8. Cb2-c4! Ra3-a4
9. Cb4-d5 Ra4-b5

9... Cb3 10. Cdb6+$\pm$.

10. Cd5-e7 Cg8:e7
11. Ng5:e7 Ca1-c2
12. Cc4-d6+ Rb5-c6
13. Rc3:c2 Rc6-d7
14. Ne7-f8 şi albul cîştigă.

56. Suomen Shakki,
1946
Premiul V



Alb cîştigă 4 + 7 = 11

1. h6:g7 . . .

1. N:g7 De8 ! =; 1. Rg1 ? g:h6=

1. . . Dh8-g8

După 1...g1D+ 2. R:g1 Dg8 3. Dd3+ Rh6 4. Dd5 mat sau pierderea damei.

2. Rf2-g1 A, B, C, D, E

Mutarea 2. Dd3+ ? e prematură din cauza Rh6 3. Dd5 Nf7 ! 4. D:f7 ? D:f7+ şi cîştigă negrul.

La 2. R:g2 urmează 2...Df7 şi 3. Dd3+ nu are efect din cauza 3... Dg6+.

A) 2. . . Dg8-f7 (c4)
3. Dd6-h6+ ! Rh7:h6
4. g7-g8D+ cîştigă.

B) 2. . . b5-b4
3. Dd6-d3+ . . .

Nu e bine 3. Df6 ? din cauza b3 4. Df5+ Rh6 5. Dd5 b2 ! remiză.

3. . . Rh7-h6

3...Ng6 4. Dh3+±.

4. Dd3-d5 ! şi albul cîştigă.

Dama pusă în priză nu poate fi luată din cauza g8D+ şi nici nu poate fi apărată cu regele din cauza Dh5+, nici cu Nf7 din cauza Df7±.

C) 2. ... Nh5-e2

Cea mai grea dintre variante; mutarea nebunului împiedică Dd3+.

3. Dd6-f6 I, II, III, IV, V, VI

I) 3. ... Dg8-c4
4. g7-g8D+ R orice
5. Df6-h6 (g7) mat.

II) 3. ... Ne2-c4
4. Df6-g5 Dg8-f7

4...Nf7 5. Df5+ Rh6 6. D:f7±; 4... Nf2 5. Df5± ca în varianta C. IV, cu pierdere de tempo pentru negru.

5. g7-g8D+ Df7:g8
6. Dg5-h6+

III) 3. ... Ne2-d3
4. Df6-g5 Nd3-e2 (varianta C IV cu pierdere de tempo)

IV) 3. ... a5-a4
4. Df6-f5+ Rh7-h6
5. Df5-e6+ Rh6-h7
6. De6-e4+ . . .

După 6. D:e2? Df7, dama neagră devenind mobilă şi regele căpătînd cîmpul g8, albul nu mai poate cîştiga.

6. . . Rh7-h6
7. De4:e2 a4-a3

Dacă 7...Rg6, atunci 8. De8+ Rf5 9. D:b5+ Rf6 (9...Rg6 10. De8+ Rf5 11. D:a4 etc.) 10. D:a4 Dd5 (10... Dh7 11. Df4+±) 11. Df4+ Rg6 12. Dh6+±.

8. De2-e6+ Rh6-h7
9. De6-e4 (f5) + Rh7-h6
10. De4-d5 a3-a2

11. Dd5:a2	Rh6-h7
12. Da2-c2 (b1)+	Rh7-h6
13. Dc2-b3	Rh6-h7
14. Db3-d3+	Rh7-h6
15. Dd3-d5 cîştigă.	

V)3. ...	b5-b4
4. Df6-f5+	Rh7-h6
5. Df5-e6+	Rh6-h7
6. De6-e4+!	Rh7-h6
7. De4:e2	b4-b3

Dacă 7...Rg6, atunci 8. Da6+ cîştigă la fel ca în varianta anterioară.

8. De2-e6+	Rh6-h7
9. De6-e4 (f5)+	Rh7-h6
10. De4-d5	b3-b2
11. Dd5-d2+	Rh6-h5
12. Dd2-e2+	Rh5-g6

12...Rh4 13. Ne7+ cîştigă.

13. De2:g2+	Rg6-f5
14. Dg2-c2+	Rf5-f4

15. Dc2:b2 şi cîştigă chiar dacă dama a reuşit să evadeze, deoarece în cîteva mutări se poate forţa schimbul damelor.

VI)3. ...	Ne2-d1
4. Df6-f5+	Rh7-h6
5. Df5-d5	Rh6-h7
6. Dd5-d3+	. . .

6. D:d1? Df7=.

6. . .	Rh7-h6
7. Dd3:d1 ciştigă ca mai sus.	

D) 2. . .	Nh5-d1
3. Dd6-d3+	Rh7-h6
4. Dd3:d1±	

E) 2. . .	Nh5-f7
3. Dd6-f6!	. . .

Acum nu e bine 3. Dd3+, deoarece regele nu poate fi imobilizat pe cîmpul h6, iar după cîştigarea pionilor negri, intră în joc dama.

3. . .	Nf7-e8

3...b4 (a4) 4. Df5+ Rh6 5. D:f7±

4. Df6-f5+	Rh7-h6
5. Df5-e6+	Rh6-h7
6. De6-e4+	. . .

6. D:e8? Dd5=.

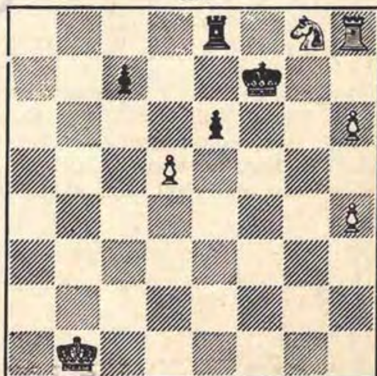
6. . .	Rh7-h6
7. De4:e8	a5-a4 (b5-b4)
8. De8-e6+	Rh6-h7
9. De6-e4 (f5)+	Rh7-h6
10. Re4-d5 cîştigă.	

Alte mutări cu nebunul nu dau noi variante.

După 2...Nf3 3. Dd3+ Rh6 4. D:f3±; după 2...Ng4 3. Dd3+ Rh6 4. Dd5 Rh7 5. De4+ Rh6 6. D:g4±; după 2...Nf8 3. Dd3+ Rh6 4. Dd5 Rh7 5. De4+ Rh6 6. D:e8±.

Contrar studiilor anterioare, în cazul acesta încă după a 2-a mutare a albului, negrului îi rămîne foarte puţin spaţiu de joc, însă datorită forţei sale materiale, el opune o rezistenţă foarte tenace, putînd fi învins numai printr-un joc lung şi complicat.

57. Keleti Ujság, 1921



Alb cîştigă 6 + 4 = 10

1. d5:e6+	A, B
A) 1. . .	Rf7:e6

Dacă 1...Rg6, atunci 2. h5+ Rg5 3. e7 Rf5 4. h7 Re6 5. Cf6±.

2. h6-h7!! . . .

Această mutare originală prin care — în aparenţă, — albul îşi blochează propria poziţie, este absolut necesară. Fără ea — după mutarea 2...Rf7 albul nu mai poate obţine victoria. De altfel, împotriva aparenţelor, în realitate spaţiul de joc este de fapt mai restrîns pentru negru decît pentru alb. Regele său este cu desăvîrşire legat de cîmpul e6. După mutarea Re5 sau d6 (după cum se constată, altă mutare cu regele nu există) Ch6 cîştigă. Negrul are deci la dispoziţie numai mutări cu pionul sau cu turnul, dar numai pe linia a 8-a. In schimb, regele alb este perfect liber.

2. . .	T oriunde
3. Rb1-c2	T oriunde
4. Rc2-c3	T oriunde
5. Rc3-c4	T—c8
6. Rc4-c5	c7-c6
7. h4-h5	. . .

Albul este silit acum să execute un tempo; dacă acesta s-ar mai repeta o dată, atunci după h6, mutarea Rf7 ar salva partida.

7. . . Tc8-b8

La 7...Tc7? urmează 8. Cf6! şi cîştigă.

8. Rc5:c6	Tb8-c8+
9. Rc6-b5	T oriunde
10. Rb5-c4	T -d8
11. Rc4-c5	T oriunde
12. Rc5-d4	T oriunde
13. Rd4-e4	T -f8
14. Re4-e3	T oriunde
15. Re3-f4	T oriunde
16. Rf4-g5	T oriunde
17. Rg5-g6	T -f8
18. Rg6-h6	Tf8-a8
19. Rh6-g7	Ta8-a7+
20. Cg8-e7	Re6:e7

La 20...T:e7+ urmează 21. Rg6 şi albul cîştigă.

21. Th8-b8 şi albul cîştigă.

B) 1. ...	Te8:e6
2. Cg8-e7!	I, II, III
I) 2. . .	Rf7:e7
3. h6-h7	Te6-h6
4. Th8-c8 şi cîştigă.	
II) 2. . .	Te6:e7
3. Th8-h7+ şi cîştigă după schimbul turnurilor.	
III) 2. . .	Te6-a4
3. Ce7-f5	Rf7-g6
4. h4-h5+ şi cîştigă.	

58. Revista romînă de şah, 1938



Alb cîştigă 4 + 9 = 13

1. Da1-d4+

Nu este bine 1. Nb7?, din cauza c6+ 2. N:c6 d:c6+ 3. R:c6 b2∓ şi nici 1. Dc1 c6+ 2. R oriunde h1D 3. D:h1 b2∓.

1. . .	Ra7-b8
2. Dd4-h8+	Rb8-a7
3. Na6-b7! mutarea-cheie.	
3. . .	Ra7:b7

Sau 3...c6+ 4. N:c6 d:c6 5. R:c6 şi cîştigă.

4. Rb3-a4 şi albul cîştigă. Dama albă a luat spaţiul de joc al pionilor negri înaintaţi, care cad pe rînd.

După 4. Rc4? a4 rezultatul jocului mai este problematic.

CAPITOLUL IX

Literatura şi şahul

Cîţiva mari scriitori ai lumii, ca de exemplu F. M. Dostoievski, Ştefan Zweig, George Meredith, Mauriciu Jokai, iar în ţara noastră maestrul Mihail Sadoveanu, au adus o contribuţie importantă la cunoaşterea şi răspîndirea şahului prin nuvelele lor cu subiecte şahiste.

Rareori însă aceşti maeştri ai condeiului au pătruns în însăşi esenţa şahului; ei nu şi-au legat creaţiile literare de însuşi conţinutul şahului, de partide sau probleme, ci în general de conflicte psihologice legate de şah, sau de legende şi povestiri din trecutul milenar al jocului nostru.

In schiţele care urmează am încercat să leg povestirea de un motiv pur şahist, de conţinutul unuia sau mai multor studii create special pentru acest scop. Fără a avea pretenţia că am reuşit ceva deosebit, cred totuşi că acest gen de literatură şahistă este interesant şi poate face mai accesibilă şi mai plăcută cunoaşterea unei compoziţii şahiste cu ajutorul cadrului literar.

59. NU LUA HOTARIRI PRIPITE!

Nuvelă publicată în „Magyar Sakkvilág"

1946

Cele ce urmează le-am citit pe nişte foi îngălbenite de vreme, găsite între actele vechi ale prietenilor mei Petneházy. Nu ştiu în ce măsură faptele descrise sînt adevărate dar, cel puţin pentru şahişti, cred că ele vor prezenta interes.

. . . .

Sultanul Saladin se plictisea. I se urîse cu talerele pline de cele mai gustoase mîncăruri, încărcate cu cele mai aromitoare poame; nu mai îndrăgea cupele cu băuturi drese cu mirodenii, aşa cum se beau pe meleagurile lui Soare-răsare, şi nu-l mai interesa dansul baiaderelor. Spre seară se retrase în iatac spre a-şi împlini jocul de şah ce nu putea să lipsească niciodată şi pe care-l juca Măritul Saladin sultan cu sora lui, prinţesa Sittah. Saladin era meşter într-ale şahului, dar nici sora sa nu era mai prejos. Avînd mintea ageră, ea prilejuia deseori mare uimire fratelui său care avea trebuinţă să-şi adune tot vicleşugul pentru a nu rămîne de rîsul drăcoaicei de fată, şi nu o dată se întîmpla ca nici aşa să nu reuşească.

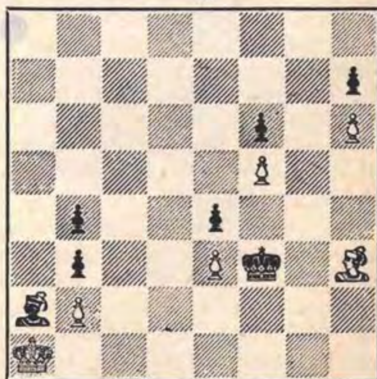
De data aceasta însă, prinţesa juca cu gîndul dus aiurea. Căci uitîndu-se la nebunul alb, pe care meşterul grec îl sculptase în fildeş cu chipul zeului Mercur, i se părea că vede obrazul tînărului pe care îl zărise vreme de o clipită, în dimineaţa zilei aceleia, în prăvălia lui Abu Hassan; iar regele negru, din lemn de abanos, parcă se uita mînios la ea, luînd chipul tatălui ei, sultanul mort — părînd c-o dojeneşte pentru gîndurile ei.

Căci întîmplarea făcuse ca ploaia din noaptea trecută să lase o băltoacă tocmai în faţa prăvăliei lui Hassan, iar copila îşi bătea capul în ce chip ar putea-o trece, cînd iată că un tînăr înalt şi frumos răsare lîngă ea, ca din pămînt: „Nu trece prin noroi, domniţă! Păcat să-ţi murdăreşti condurii de mătase", — glăsui ei, şi-i aşternu mantia sa peste băltoacă; iar ea trecu uşoară ca o nevăstuică şi se întoarse apoi tocmai la vreme ca să-i prindă o clipă privirea, înainte de a se mistui pe sub bolţile bazarului.

De aceea prinţesa Sittah nu se descurca de fel în partida de şah, astfel încît fratele ei o trimise curînd să se culce, dară puse să fie chemat Marele vizir. Ibrahim-paşa avea faimă de mare jucător însă — poate că nici nu se cade să spunem asemenea vorbe despre un atît de sus-pus dregător — paşa era o vulpe bătrînă şi îndeajuns de vicleană şi se ferea să-şi bată stăpînul la joc, pricină pentru care nici nu-şi pusese niciodată puterile la încercare. Fiind destoinic meşter în întocmirea problemelor de şah, Ibrahim avea totdeauna pregătită cîte una cu dezlegarea căreia îşi desfăta adesea măritul stăpîn. „Ai vreo mansubă [1] nouă, Ibrahim?" — întrebă sultanul. „Am măria ta" — răspunse acesta. „Am chiar trei". Dar nu trecu nici un sfert de ceas şi cele trei mansube erau dezlegate. Sultanul se mînie: „Oare în toată împărăţia mea să nu fie măcar un om ale cărui probleme să nu le pot dezlega? De-aş găsi unul, l-aş răsplăti regeşte!".

Încă de cu noapte dorinţa sultanului fu vestită în toate părţile şi chiar a doua zi de dimineaţă se înfăţişă la palat un tînăr care nu era nimeni altul decît tînărul la care prinţesa Sittah nu încetase să se gîndească. Îl duseră pe dată înaintea sultanului, şi la un semn, prinţesa Sittah aduse tabla de abanos încrustată cu fildeş. „Cum te numeşti, străine? — întrebă sultanul — şi din ce ţară vii? Căci văd că nu ţi-a fost leagăn Bosforul". „Mă numesc Petneházy Illés, iar patria mea este Ungaria" — răspunse străinul, orînduind figurile pe tablă. „Poziţia aceasta este remiză", — spuse el după ce isprăvi.

59



Remiză

O vreme sultanul contemplă cu atenţie poziţia. „Ciine ghiaur neruşinat!" — izbucni el dintr-o dată, plin de mînie. „Mă iei drept un co-

[1] Aşa se numeau la arabi problemele de şah.

pil de şcoală, de ai îndrăzneala să mi te înfăţişezi cu o astfel de mansubă? Indrăzneala ta o voi pedepsi cu moartea. Doar pînă mîine în zori mai ai răgaz să cugeţi, de ai făcut bine ori ba, să-l iei în rîs pe padişahul tuturor drept-credincioşilor. Luaţi-l!" — porunci el ienicerilor.

„O clipă încă, Mărita ta! — rosti liniştit tînărul, scoţînd o hîrtie. M-am gîndit că, tînăr fiind, Allah al tău ţi-a hărăzit doar pentru mai tîrziu cugetare cumpătată, lipsită de orice grabă, fără de care nici judecător bun şi nici sultan bun nu există. Aşadar, pregătisem hrisovul acesta care cuprinde adevărata şi dreapta dezlegare a problemei ce ţi-am aşezat aici, care dezlegare mi-ar fi scăpat zilele. Dar de ieri, — şi aci tînărul privi spre Sittah care se îmbujoră — de ieri viaţa mea nu preţuieşte mai mult decît acest hrisov". Şi zicînd aceasta, el rupse hîrtia în petice mărunte, pornind apoi cu păzitorii către ieşire. „Dar totuşi mi-e milă de tine, Saladin — mai zise el, întorcîndu-se încă o dată înainte de a ieşi, — căci eşti jucător de şah şi ai să-ţi dai seama că ai greşit şi atunci te va roade viermele remuşcării dacă eşti un om cu adevărat drept".

„Duceţi-l în temniţă, dar răspundeţi de fiecare fir de păr din capul lui", porunci sultanul.

Trei zile şi trei nopţi nu-i fu nimănui îngăduit, în afară de prinţesa Sittah, să pătrundă pînă la sultan. In cea de a treia noapte, sultanul îşi cercetă prizonierul în temniţă. „Ai avut dreptate — rosti el întinzîndu-i mîna — de-acum înainte să-mi fii prieten". Şi-l îmbrăţişă pe tînărul ai cărui obraji palizi ardeau acum ca para focului, deoarece zărise în spatele sultanului pe frumoasa soră a acestuia.

Pînă aici ţine istorioara. Pe dosul filei am mai găsit următoarea însemnare:

„Eu, diacul Anselmus, slujitor şi diac al dumnealui Petneházy Illés, însemnat-am această întîmplare după spusa milostivului meu domn şi stăpîn. Luîndu-mi îngăduinţa de a iscodi, care va fi fost acea poziţie cu pricina, preamilostiva mea doamnă şi stăpînă, frumoasa prinţesă Sittah, a avut bunăvoinţa să mi-o lămurească din condei, cu mîna domniei sale. Drept care am însemnat-o şi eu aici, cu puţinele mele puteri, cum m-am priceput.

Cu toate că eu însumi sînt cunoscător în al nobilului joc de şah, cu mintea mea nepricepută, nici cum nu pot a înţelege care să fi fost pricina pentru care această mînie a lui Saladdin s-a preschimbat apoi în prietenie. In afară de sultan, numai domnul şi stăpînul meu, ori doamna şi stăpîna mea, mi-ar fi putut da răspunsul. Numai că domniile lor nu vorbesc despre aceasta şi deci taina va rămîne taină şi se va da uitării, de nu cumva aceste însemnări vor folosi cuiva din îndepărtatul viitor să pătrundă vălurile acestei taine".

Dezlegarea tainei este următoarea:

Sultanul se înfuriase din pricină că i se păruse cu totul copilăros şi simplu faptul că după mutarea **1. Ng2+ R:e3! 2.N:e4** urmează pat dacă regele ia nebunul — iar dacă nu, e inimaginabil cum ar putea negrul obţine victoria împotriva unui nebun liber, cînd al său este închis. Sultanul se îmbună numai atunci cînd, după un studiu îndelungat, îşi dete seama că în această ultimă variantă negrul cîştigă totuşi, aşa că forţarea remizei trebuie căutată în altă parte. Victoria se obţine de către negru în felul următor:

2. . . Na2-b1 ! !
3. Ne4:b1 . . .

După 3. R:b1 R:e4 negrul cîştigă cu uşurinţă. După 3. Nc2 jocul este 3...b:c2 4.b3 Rd2 5.Rb2 c1D+.

3 ... Re3-d4 !
4. Nb1-a2 b3:a2
5. Ra1:a2 Rd4-c4
6. Ra2-b1 b4-b3
7. Rb1-c1 Rc4-d3
8. Rc1-d1 Rd3-e4
9. Rd1-d2 Re4:f5
10. Rd2-c3 Rf5-g4 şi negrul cîştigă.

Albul mai are însă un joc, după care pentru negru victoria este şi mai greu realizabilă, cu toate că albul deblochează nebunul negru.

3. Ne4-d5 Nb1:f5
4. Nd5-g8 . . .

Mutarea 4.N:b3? lichidează situaţia de pat şi negrul obţine uşor victoria, după ce a luat pionul h6.

4. . . Re3-e4!

Altfel 5.N:h7 forţează patul.

5. Ng8-d5+ . . .

După 5.Rb1 Rf4+ 6.Ra1 (altfel pionul h7 nu mai poate fi luat) 6... Rg5 cu joc identic ca după mutarea din text.

5. . . Re4-f4
6. Nd5-g8 Rf4-g5
7. Ng8:h7 Nf5-g6
8. Nh7-g8 Rg5:h6
9. Ng8-e6 Rh6-g5
10. Ne6-d7 tempo Ng6-h5
11. Ra1-b1 Nh5-g4
12. Nd7-c6 . . .

Cea mai bună mutare deoarece împiedică avansarea pionului la f3.

12. ... f6-f5
13. Rb1-c1! . . .

Iată o observaţie care prezintă interes şi pentru jucătorul practic: în această situaţie, ca şi în altele similare, pionul negru nu poate fi sacrificat pentru nebun nici chiar în cazul cînd regele alb a mutat pe d2, iar nebunul negru nu poate împiedica revenirea regelui alb în cîmpul de colţ — deoarece în situaţia Rc1, remiza este de acum asigurată !

13. . . Rg5-h4
14. Rc1-d2 Rh4-g3

Regele negru a ajuns la locul său.

15. Rd2-e1 . . .

Regele alb poate ajunge în două mutări la c1 şi astfel nici acum încă pionul nu poate fi dat pe nebun.

15. . . f5-f4
16. Re1-f1 . . .

16.Nd5 tempo Nh3 şi 17...Ng2∓.

16. . . Ng4-f3
17. Nc6-b5 Nf3-g2+
18. Rf1-e1 f4-f3
19. Re1-d2 f3-f2
20. Nb5-c4 tempo Rg3-h2 şi negrul cîştigă.

21.Nb5 Rg1 22.Nc4 Nf1 23.Ne6 Nb5 24.Nh3 Nd7 (c6)∓.

După demonstraţia aceasta, jocul corect care duce la remiză este următorul :

1. Nh3-g2+ A, B

1.Ng4+? R:e3 2.Nf3 Nb1∓...

A) 1. ... Rf3:e3
2. Ng2-h1 ! ! I, II

Albul l-a silit pe negru să ia iniţiativa. Cazuri similare se mai găsesc

şi în studiile din capitolul al XIV-lea.

I)2. ...	Re3-d4
3. Nh1:e4	Na2-b1
4. Ne4:b1	Rd4-e3

Această mutare cîştigă de asemenea nebunul însă nu şi partida, deoarece regele negru s-a îndepărtat de cîmpul c4.

5. Nb1-a2	b3:a2
6. Ra1:a2 remiză.	

Ambii jucători fac damă în 8 mutări.

II) 2...Rf4 3.N:e4 Rg5 4.Nd5 R:h6 (4...R:f5 5.Ne4+ R oriunde 6.N:a7 remiză) 5.Ng8 Rg7 6.N:h7 Nb1 7.Ng6 Nc2 8.Nh7 Rh6 9.Ng6 Rg5 10.Ne8 N:f5 şi cu toate că negrul a luat pionul alb, el nu poate cîştiga partida deoarece luarea pionului a avut loc într-o poziţie şi mai nefavorabilă pentru negru, decît în varianta a II-a a contrajocului. Se poate realiza posibilitatea să înainteze, dar regele negru nu mai poate ajunge pe cîmpurile g3 sau e3: 11.Ng6 Rf4 12.Ne8 Re5 13.Nf7 Ne4 14.Ng6 Rd4 15.Nf5! (asigurarea ambelor diagonale pentru nebun era necesară) 15...Rd3! (negrul a luat nebunului diagonala b1-h7) 16.Nd7 Ng6 16.Rb1! (albul renunţă acum la avantajul situaţiei de pat, dar de fapt este silit s-o facă deoarece cu mutările de tempo ale nebunului: 17.Nc8 Re4 18.Nd7 Re5 19.Nc8 Nf7, fără acţiunea regelui, pionul s-ar transforma în damă. Regele alb trebuie să ocupe cît mai grabnic cîmpul d2, mutare care asigură remiza) 17...Re4 18.Rc1 Re5 19.Rd2 Nf7 20.Nb5 (este inutil a se aştepta mutarea 20...Ne6) 20...f5 21.Ne2 f4 22.Nd3 remiză.

Această analiză aprofundată atinge punctul culminant prin faptul că după schimbul nebun-pion, regele negru mai menţine remiza pe cîmpul c1 chiar şi în cazul cînd nebunul negru blochează drumul regelui alb către cîmpul din colţ. (Demonstraţia aceasta a fost făcută de compozitorii olandezi De Feijter, Stark şi alţii, şi a dus la „răsturnarea" unuia din studiile autorului).

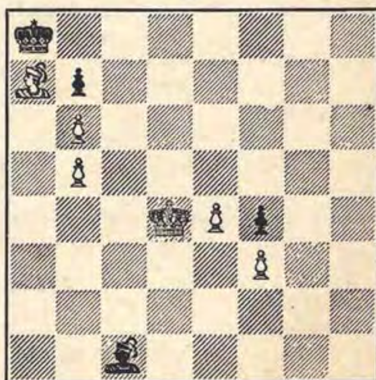
Dacă la mutarea a 11-a, în loc de cîmpul e5, regele ocupă cîmpul g5, atunci după 12...Rg5 13.Ng6! asigură remiza, de exemplu 13...Nc2 14.Nd3 etc.

B) 1. ...	Rf3-g4
2. Ng2:e4	Rg4-g5
3. Ne4-d3	Rg6:h6
4. e3-e4	Rh6-g7 (g5)
5. e4-e5	f6:e5
6. f5-f6(+)	Rg7:f6
7. Nd3:h7 remiză.	

★

Nu este inutil să prezentăm aci studiul cu aceeaşi idee dar cu culori inverse — care s-a dovedit ulterior greşit — şi care a obţinut premiul I la concursul internaţional finlandez din anul 1944, deoarece „răsturnarea" a fost găsită mult mai tîrziu.

60



Alb cîştigă (? ?)

Studiul începe cu două curse. Întîia cursă constă în faptul că după prima mutare, foarte firească, 1.Re5 urmează 1...Nb2+ 2. R:f4 Ne5+; du-

pă un joc mai îndelungat, nebunul negru menține remiza împotriva regelui și a doi pioni. A doua cursă constă în faptul că după continuarea de asemenea plauzibilă 1.Rd5 Nb2 2.e5 N:e5 3.Nb8 N:b8 4.Re6 albul cîștigă, ce-i drept nebunul dar nu și partida, deoarece după 4.Na7 b:a7 5.R:a7 regele alb s-a îndepărtat mult de pionul său iar partida este remiză.

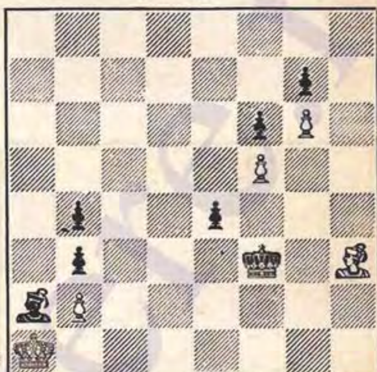
Soluția intenționată era: 1.e5 Nb2 2.Re4! N:e5 3.Nb8 și acum 3...N:b8 după care 4.Rd5 Na7 5.b:a7 R:a7 6.Rc4 cîștigă partida; dar după 3... Nd6! 4. Nc7 Nc5 5. N(R):f4 Nf2 negrul menține remiza după cum am demonstrat mai sus (în studiul din povestire, pe care l-am alcătuit în locul celui greșit).

O ultimă întrebare: ce s-ar întîmpla dacă cineva ar reuși să demonstreze ce n-a putut demonstra autorul și anume că olandezii au analizat în mod greșit. In acest caz, prima realizare a ideii ar fi corectă, iar a doua eronată. In pierdere ar rămîne doar schița care — în aceste împrejurări — și-ar pierde rostul.

In ceea ce privește genul studiului prezentat, el face parte incontestabil din capitolul „Lupta împotriva adversarului invizibil".

Pentru a-i satisface și pe aceia pentru care poziția descrisă e prea complicată, iată aceeași idee, elaborată cu mai multă simplitate.

61



Remiză 5 + 7 = 12

1.Ng2+ Re3 2.Nh1!! Rd4 (f4) 3.N:e4 Nb1 4.N:b1 Re3 5.Na2 b:a2 6.R:a2 Re4 7.Rb3 R:f5 8.R:b4 R:g6 9.Rc5 (9.Rc4? cîștigă 9...Rf7) 9...Rf7 (9...f5 10.b4 remiză) 10.b4 Re7 11.b5 (mai bună decît Rc6) 11...Rd7 12.Rb6 g5 13.Ra6! (13.Ra7? g4∓) 13...g4 (13...Rc7 [c8] 14.Ra7±) 14.b6 g3 15.b7 etc.

60. INSTAR[1]

Povestire șahistă publicată în cartea turneului internațional organizat la Budapesta cu ocazia Centenarului Revoluției din 1848.

Premiul I

Redactam de mai mulți ani rubrica de șah a revistei „Jocuri distractive" cînd, într-o bună zi, am primit un studiu original pentru rubrica mea. De altfel, lucrul nu era o raritate. Studiul era imprimat pe o diagramă; în colțul din stînga sus, era scrisă cifra I, fapt din care am tras concluzia că vor mai urma și altele.

Atît. Nici numele autorului, nici soluția. Doar o scrisoare de cîteva rînduri:

[1] Instar este un cuvînt latin foarte rar întrebuințat. Il găsim în Virgiliu („instar montis equum aedificant") și înseamnă — extrem de mare, uriaș, colosal.

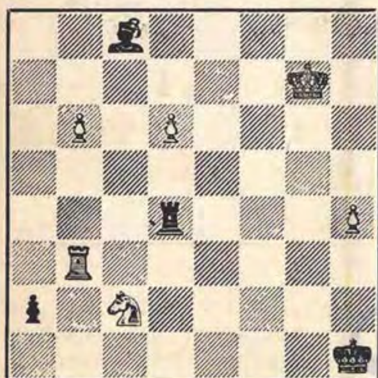
„Stimate Maestre,

Vă trimit acest studiu pentru concursul organizat în cadrul rubricii dumneavoastră. Nu vă mai comunic soluția, deoarece cred că înainte de publicare, veți analiza studiul și deci veți găsi și rezolvarea. Nu e important să cunoașteți și numele autorului. Dacă este neapărat necesar puneți un pseudonim, indiferent care.

Cu stimă"

Diagrama era următoarea:

I



Alb cîştigă

Războiul era în toi. Erau puțini la număr oamenii care mai aveau vreme și pentru studii de șah, așa că m-am hotărît — fără prea multă tragere de inimă de altfel — să caut soluția. După oarecare strădanie am găsit că rezolvarea este următoarea:

1. b6-b7	Nc8:b7
2. Tb3:b7	Td4:d6

Pînă aici jocul era aproape forțat. In schimbul celor doi pioni, albul cîștigă nebunul; pionul negru este ținut de către cal și albului îi mai rămîne un pion liber, care-i oferă șanse de cîștig. Mutarea cea mai promițătoare părea 3. h5, dar în curînd am găsit că după 3... Tc6 4. Ca1 Tc1 5. Cb3 Tc3 6. Ta7 T:b3 negrul obține remiză, deoarece după 7. T:a2 urmează Tb7+ cu șah etern, iar după 7. h6 urmează 7... Tb7+ transformînd pionul în damă. Așadar, mutarea corectă este

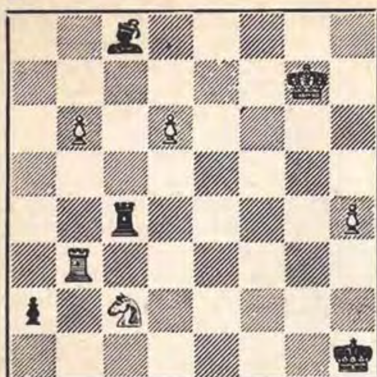
3. Tb7-a7	Td6-c6

Dacă în loc de aceasta, negrul mută 3... Td2 albul răspunde tot cu 4. T:a2; 4... Th2 (drept răspuns la încercarea de a obține prin 4... Td7+ șah etern, regele alb coboară pînă la g4 și cîștigă) 5. Ta1+ Rg2 6. Ce3+ R oriunde 7. Cf5 cîștigă.

4. Ta7:a2	Tc6-c7+
5. Rg7-g6	Tc7-c6+
6. Rg6-g5	Rc6-c5+
7. Rg5-g4	Tc5-c4+
8. Rg4-g3	Tc4-c3+
9. Cc2-e3	Tc3:e3+
10. Rg3-f4	Tc3-b3
11. Ta2-e2 și albul cîștigă.	

Ei, dar asta nu-i mare lucru, mă gîndii eu. Dar pentru că nu prea aveam de unde alege îmi zisei că e foarte probabil să public totuși lucrarea. Și apoi, mai știi, poate că celelalte studii vor fi mai bune. Căci, judecînd după cifra romană, eram sigur că vor sosi și altele. Nu m-am înșelat. Cîteva zile mai tîrziu primii o nouă scrisoare. De data aceasta plicul nu conținea decît o diagramă.

II



Alb cîştigă

Mi-am dat seama imediat că am în faţă continuarea lucrării autorului necunoscut. Comparînd cele două diagrame am constatat că singura deosebire constă în poziţia turnului negru, care se află la c4 în loc de d4. Soluţia însă era mult mai greu de găsit decît în primul caz. Mai întîi că acum, prin avansarea pionilor, albul nu realizează nimic deoarece după 1... T:c2 negrul ameninţă şi el 2... a1D; Nici 1. Tb2 nu e bine, tot din cauza 1... T:c2. Aşadar, albului nu-i mai rămîne să joace decît

1. Cc2-a1

la care după

1. ... Tc4-c1

urmează

2. d6-d7 ...

Nu e bine 2. b7? N:b7 3. d7 (3. T:b7 T:a1 remiză) 3... T:a1 4. d8D Tg1+ 5. Rh6 (5. Rf8 a1D 6. T:b7 Dh8+ 7. Re7 Tg7+ şi negrul cîştigă) 5... a1D 6. T:b7 (forţat) 6... Dc1+ cu şah etern. Este în tot cazul interesant că dintre cele două mutări de pion, tocmai aceea care părea mai favorabilă s-a dovedit a nu fi bună.

2. ... Nc8:d7
3. b6-b7 Tc1:a1
4. b7-b8D Ta1-g1+
5. Rg7-f7!! ...

Incepi să ai altă părere despre acest studiu, din momentul în care îţi dai seama că după 5. Rh6? a1D 6. Db7+ Tg2!! negrul obţine remiză prin sacrificiul damei. De exemplu: 7. Tb1+ (7. D:d7? Da6+ cîştigă) 7... D:b1 8. D:b1 Rh2 şi remiză, deoarece ajungerea nebunului negru pe cîmpul c2 nu poate fi în nici un fel împiedicată, iar regele alb nu se eliberează, pentru ca pionul „h" să se poată transforma în damă. La fineţea mutării din text, mai contribuie şi faptul că nici 5. Rf8? nu e bine (de altă mutare cu regele nu poate fi vorba) deoarece urmează 5... a1D 6. Db7+ Nc6 (pentru ca dama albă să părăsească verticala b) 7. D:c6+ Tg2 şi albul nu obţine nimic prin 8. Tg3, deoarece prin Dh8+ negrul are şah etern; de asemenea după 8. Th3+ Rg1 9. Db6 (c5) Tf2+ negrul are şah etern.

5. ... a2-a1D

Cu toate că negrul are avantaj material, el pierde din cauza regelui aflat în colţ. Dacă în loc de a1D negrul joacă întîi 5... Tf1+, atunci urmează 6. Re7 a1D (continuarea şahurilor cu turnul nu este bună din cauza luării nebunului, după care regele alb se poate refugia pe cîmpul h7) 7. Db7+ Rh2 (7... Rg1 8. Tg3+ cîştigă) 8. Tb2+ Rg3 9. Dg2+ R:h4 (9... Rf4 10. Tb4+ Re3 11. Te4+ Rd3 12. De2+ Rc3 13. Tc4+ Rb3 14. Dd3+ R oriunde 15. Tc2+ cîştigă) 10. Tb4+ Rh5 11. Dh2+ Rg6 (11... Rg5 12. Dh4+ cîştigă) 12. Dg3+ Rf5 13. Dg4+ Re5 14. De4+.

6. Db8-b7+ Rh1-h2

Albul cîştigă mai repede după ce cîştigă dama prin 6... Tg2 7. Tb1+. De asemenea pierde 6... Nc6? 7. D:c6+ Tg2 8. Tg3 Da2+ 9. Rg7 Da1+ 10. Rh7 Db1 (a7)+ 11. Dh6 şi albul cîştigă.

7. Tb3-b2+ Rh2-g3
8. Db7-c7+ Rg3-h3

La Ca8 sau Rf3 9. Dc3+ Re4 (9... Rg4 10. Tb4+ Rf5 [10... Rh5 11. Dc5+ cîştigă] 11. Dc5+ De5 12. Df2+ cîştigă) 10. Tb4 Rd5 11. Td4+ Re5 12. Dc5++. Sau 8... R:h4 9. Df4+ R oriunde 10. Th2+ şi albul cîştigă.

9. Dc7:d7+ Tg1-g4

Dacă 9... R:h4 atunci 10.Dd4+ Rg3 11. De3+ Rg4 (11... Rh4 12. Df4±) 12. Tb4± Rh5 13. Df3+ şi albul cîştigă.

10. Tb2-b3+ Rh3:h4

După 10... Rh2, urmează 11. D:g4 Da2 (altfel, după ce încetează şahurile, Dg3+ cîştigă) 12. Df4+ Rg2 (altfel urmează Dc1+ şi Db2+) 13. De4+ Rh2 (13... Rf2 14. Dd4+ Rf1 15. Dc4+ cîştigă) 14. De5+ Rg1 15. Dd4+ Rf1 (h1) 16. Dc4 (d5)+ şi albul cîştigă.

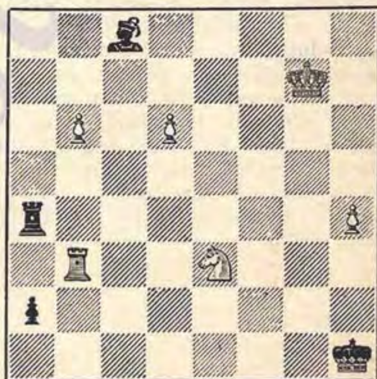
11. Dd7-e7+ Tg4-g5
12. Tb3-b4+ Rh4-h3

Dacă 12... Rh5, atunci 13. De2+ şi albul cîştigă.

13. De7:g5 şi albul cîştigă, de exemplu: 13... Da2+ 14. Rg7 Da1+ 15. Rh7 Da7+ 16. Rh6 Da6+ 17. Rh5.

Studiul mi-a plăcut; mi-a plăcut felul în care după mutarea în aparenţă bună, dar în realitate greşită, a pionului, negrul a zădărnicit victoria (varianta 2. b7?), dar mi-a plăcut mai ales varianta prin care — după mutarea greşită a regelui alb (varianta 5. Rh6?), negrul sacrifică dama, iar după cealaltă mutare greşită a aceluiaşi rege (varianta 5. Rf8?), el sacrifică o figură, obţinînd astfel remiza. Nu mi-a scăpat din vedere nici faptul că singura deosebire dintre poziţia I-a şi a II-a constă în poziţia turnului negru (soluţia fiind totuşi cu desăvîrşire alta) şi eram preocupat tocmai de găsirea unei modalităţi de a îmbina cele două finaluri în aşa fel încît după prima mutare a albului, turnul negru să mute o dată pe cîmpul d4, rezultînd de aci poziţia I-a, iar apoi pe c4, caz în care rezultă poziţia a II-a. Tocmai pe cînd îmi băteam capul cu chestiunea aceasta, am primit din nou o scrisoare, conţinînd următoarea diagramă:

I—II

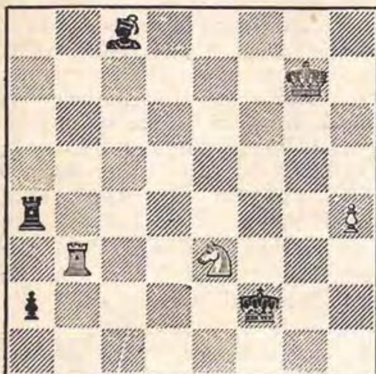


Alb cîştigă

Acum eram lămurit. Cele două poziţii constituiau un singur studiu cu două variante. Pentru a împiedica a1D+ albul nu are altă mutare decît 1. Cc2, după care negrul încearcă să reziste fie cu Td4, fie cu Tc4, această din urmă mutare reprezentînd o rezistenţă mai serioasă. Alte mutări ale negrului nu sînt posibile.

M-am hotărît să clasez studiul printre cele premiate. Spre marea mea mirare însă, peste o săptămînă, şi iarăşi fără nici un comentariu, am primit o nouă diagramă :

III



Alb cîştigă

Am început s-o studiez cu multă atenţie, deoarece mă interesa ce ascunde această nouă poziţie. Rezultatele mi-au întrecut aşteptările. Iată ce am găsit :

1. Ce3-c2 Ta4-d4 !

Mutarea 1... Tc4 care în studiul II asigurase negrului o rezistenţă atît de puternică, nu mai este bună acum din cauza mutării 2. Tb2, deoarece calul c2 poate fi luat cu succes numai dacă regele negru se află pe linia întîia.

2. b6-b7 ...

Alte mutări nu dau rezultate : după 2.Tb2? şahul prin descoperire e lipsit de efect ; urmează 2...T:d6 3.h5 (s-ar mai putea 3.Ca1+ după care urmează tot 3... Rg3) 3... Rg3 4. h6 (4. b7 ? Td7+ !) 4...Td7+ 5.Rf8 (5.Rg8 Tb7 6.h7 [Negrul n-are alte mutări mai bune ; se ameninţase Nf5 urmat de N:c2 şi a1D] 6...Ne6+ 7.Rf8 [7.Rh8 Nf5] 7...T:h7 8.b7 Th8+ 9.Re7 Nf5 10. b8D [10. T:a2 Th7+ remiză] 10... T:b8 11. T:b8 N:c2 remiză) 5... Th7 6. T:a2 T:h6 7. Tb2 Rf4 8. Re7 Nb7 (eventual Re5) remiză, deoarece nebunul nu poate fi alungat de pe diagonală.

2. . . Nc8:b7
3. Tb3:b7 Td4:d6

Dacă 3...T:h4, atunci 4.d7 Td4 5.Ta7 şi albul cîştigă.

4. h4-h5 . . .

Nu e bine 4.Ta7 ? (mutare ce fusese bună în studiul I, cînd regele negru nu se afla pe linia a 2-a) şi anume din cauza 4...Td2 ! ! Acum, după 5.T:a2+ survine o poziţie interesantă în care un turn ţine remiza împotriva unui turn plus cal plus pion, deşi regele adversarului se află în spatele pionului. 5...Rg3 (5...Td7+ nu salvează partida) 6.h5 (mai bine decît Ta4) 6...Td7+ 7.Rg6 Td6+ 8.Rf7 Th6 9.Ta5 Rh4 remiză ; după 5.Ca1, 5...Td1 menţine remiza (după 5...Rg3 ar cîştiga 6.h5) 6.h5 (6.T:a2 Rg3 7.h5 Td7+ remiză ; iar după 6.Cb3 Td3 7.Cc5 Td5 remiză) 6...T:a1 7.h6 Tg1+ remiză. In sfîrşit dacă în loc de 4.h5 se joacă 4.Ca1, atunci urmează 4...Td1 5.Tb2+ Rg3 6.h5 T:a1 7.h6 Tb1 8.T:a2 Tb7+ remiză.

4. . . . Td6-c6

După 4...Td2 urmează acelaşi joc, dar în momentul în care b3 este atacat de turn nu de pe c3 ci de pe d3, albul are posibilitatea de a cîştiga mai repede datorită faptului că mutarea Td7+ este parată de alb cu calul care mutase pe c5.

5. Cc2-a1 ...

Nu e bine 5.Td2 ? Rg3 6.T:a2 Tc7+ remiză.

Nu e bine nici 5.h6 ? din cauza 5...T:c2 6.Ta7 Tc7 remiză.

5. . . Tc6-c1

Dacă negrul nu ar ataca direct, albul ar cîştiga prin h5-h6; aşa însă el nu ajunge să transforme pionul.

6. Ca1-b3 Tc1-c3

Mutarea 6...Tb1 care pare decisivă, oferă albului posibilitatea unei victorii rapide, prin faptul că calul stă în drumul turnului, împiedicîndu-l să dea şah etern.

In acest caz urmează 7.Ta7 şi la 7... T:b3 8. T:a2+ după care prin 9. Ta7 albul cîştigă. Dacă regele negru evită şahul turnului prin 7... Rg3, atunci urmează 8. T:a2 după care calul împiedică mutarea Tb7+ care asigură remiza.

7.Tb7-a7 ! ! Vezi a, b, c, d

a) 7...Tc3:b3 8.Ta7:a2+ Rf2-f3 9. Ta2-a7 Rf3-e4 10.h5-h6 Tb3-g3+ 11. Rg7-f8 şi albul cîştigă.

b) 7...Rf2-f3 8.Cb3-a1 ! Acum nu e bine 8.T:a2? deoarece prin 8...Rg4 negrul atacă pionul h5, iar în cazul cînd acesta avansează (sau dacă albul îl apără) 9...Tc7+ duce la şah etern sau la pierderea pionului) 8.Tc3-c1 9.h5-h6 Tc1:a1 10.h6-h7 Ta1-g1+. După 10...Tb1 11. Ta3+ R oriunde 12. h8D, victoria e mai simplă pentru alb: 11.h8D Tb7+ 12.T:b7 a1D+ 13.Rh7 Dh1+ 14.Rg8 etc. 11.Rg7-f6 Tg1-h1. Nu ştiu dacă s-a elaborat vreodată pînă acum vreo poziţie care să pară fără îndoială remiză şi în care cauza înfrîngerii negrului să rezide în situaţia nefavorabilă a regelui său. Dacă acesta ar sta în cazul de faţă pe e3 în loc de f3, el nu ar pierde acum. 12.Rf6-g6. Ameninţă T:a2. 12...Th1-g1+ 13.Rg6-f5 ! ! Tg1-h1 14. Ta7-a3+ Rf3 oriunde 15. Ta3-a2+ R oriunde 16.Ta2-a7 şi albul cîştigă.

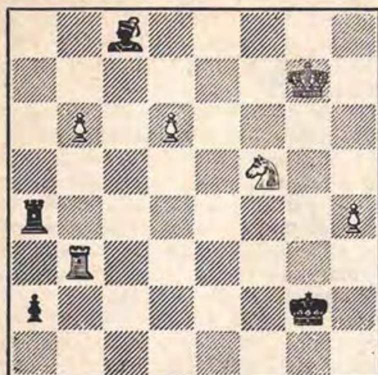
Albul cîştigă deoarece a reuşit să împingă regele negru pe linia a 2-a şi prin aceasta a obţinut posibilitatea de a lua cu tempo pionul a2.

c) 7...Rf2-e3. După aceasta e clar că varianta anterioară nu mai dă rezultate, deoarece acum regele negru nu va mai fi silit să mute pe linia a 2-a, avînd posibilitatea de a muta şi pe d4. In schimb, el nu mai poate ataca pionul h5 şi din această cauză albul poate cîştiga în alt mod. 8.Ta7:a2 Tc3-c7+. După 8...Rf4 cîştigă şi 9.h6 deoarece împotriva şahurilor turnului, regele alb îşi găseşte refugiu pe cîmpul h5. In afară de aceasta mai cîştigă şi 9.Ta4+ Rg5 10.Ta5+ Rg4 11.Cc5 ! Pe de altă parte după 9... T:b3 cîştigă Ta7 (e2). 9.Rg7-g6 Tc7-c6+ 10.Rg6-g5 şi albul cîştigă.

d) 7...Rf2-g3 8.Cb3-a1. Nici acum pionul a2 nu poate fi luat din cauza R:g4; începutul este deci ca şi cel al variantei b; acum însă albul cîştigă din cauză că regele negru împiedică şahurile cu turnul. 8...Tc3-c1 9.h5-h6 Tc1:a1 10.h6-h7 Ta1-b1 11.Ta7-a3+. Această mutare duce mai simplu la victorie în comparaţie cu mutarea 11. h8D după care albul cîştigă de asemenea: 11...Tb7+ 12.Rg6 T:a7 13. Dc3+ duce la pierderea turnului. Insă după 11.T:a2? Ta7+ menţine remiza. 11...Rg3 oriunde 12.h7-h8D şi albul cîştigă.

Terminînd analiza, am ajuns la convingerea că datorită conţinutului său bogat şi plin de neprevăzut, acest studiu are valoare şi singur, mai ales pe baza mutării a 7-a şi a mutării a 13-a din varianta b. In afară de aceasta, nici varianta d nu este lipsită de interes. Am observat însă faptul că diagramele I, II şi III diferă între ele doar în ceea ce priveşte poziţia regelui negru şi anume: de pe cîmpurile g1 sau g2 regele negru putea să ajungă o dată pe h1, iar altă dată pe f2. Din această cauză, am fost sigur că autorul necunoscut va unifica toate trei diagramele. Nu m-am înşelat: peste cîteva zile am primit următoarea diagramă:

I—II—III



Alb cîștigă

Cele trei diagrame sînt așadar reunite. Șahul dat cu calul pe e3 și apoi mutarea lui la c2 sînt necesare în scopul de a împiedica transformarea pionului a2 cu șah.

1. Cf5-e3+ ...

Acum, regele negru are la dispoziție 7 cîmpuri. Am văzut deja cum cîștigă albul în cazul cînd regele negru mută pe h1 sau la f2. Dacă regele negru mută pe oricare dintre cîmpurile de pe linia a 3-a, urmează 2.Cc2+ R ad libitum 3.d7 și albul cîștigă. Nu constituie o greutate nici mutarea 1...Rg1 după care victoria se obține exact prin jocul care ar fi necesar dacă regele negru s-ar afla pe h1. Atît doar că victoria ar fi mai rapidă, deoarece turnul negru nu poate da șah pe cîmpul g1.

Mai trebuie deci să ne ocupăm numai de mutarea

1. . . Rg2-h2

cu toate că în acest caz jocul coincide în mare măsură cu acela care survine în cazul cînd regele se află pe f2.

2. Ce3-c2 Ta4-d4
3. b6-b7 Nc8:b7
4. Tb3:b7 Td4:d6
5. h4-h5 Td6-c6
6. Cc3-a1 Tc6-c1
7. Ca1-b3 Tc1-c3
8. Tb7-a7 ! ! . . .

In acest punct negrul poate să facă o mutare pe care — atunci cînd se afla pe f2 — regele negru nu o putea executa.

8. . . Rh2-h3
9. Cb3-a1 . . .

Pionul a2 nu poate fi luat deoarece Rg4 ar da remiză.

9. . . Tc3-g3+
10. Rg7-f6 Tg3-g1

La 10... Tf3+ urmează 11. Rg5 Tg3+ 12. Rf4 Tg4+ 13. Rf5 Tg1 14. h6 Tf1+ (14... T:a1 15. h7±) 15. Rg6 Tg1 16. Rh5 cîștigă.

11. h5-h6 . . .

Cîștigă și 11.T:a2.

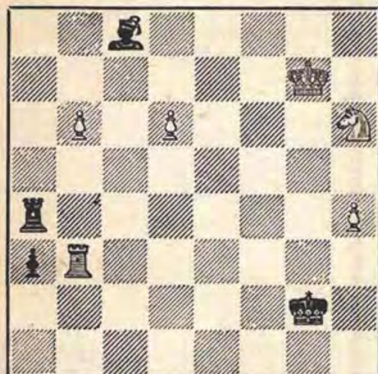
11. . . Tg1:a1
12. h6-h7 Ta1-f1+
13. Rf6-g7 Tf1-g1+
14. Rg7-h6 și albul cîștigă.

Dacă negrul joacă 8...Tg3+ atunci urmează 9.Rf6 Tf3+ 10.Rg5 Tg3+ 11.Rf4 T:b3 (sau 11...Th3 tot 12.T:a2) 12.T:a2+ Rh3 13.Te2 (nu însă 13.Ta7 Rh4 remiză) și nici 13.Tf2? Tb5 cu remiză) 13...Tb6 14.Rf5 Th6 (14...Rh4 15.h6) 15.Rg5 T oriunde 16.h6±.

Am constatat că toate cele cinci diagrame constituie un singur studiu, bogat în conținut și cu un joc plin de neprevăzut — și că este un tot unitar, dar neobișnuit de lung. Totuși acest amănunt îl avantajează ; m-am și gîndit să-i acord un loc de frunte în concurs, probabil locul întîi, și voiam tocmai să-l public în revistă, pentru a vedea ce efect va avea asupra cititorilor cînd — în mod cu

totul neaşteptat — am primit pentru a şasea oară diagrama binecunoscută, cu cele 10 figuri — de data aceasta în următoarea poziţie:

IV



Alb cîştigă

Ei — m-am gîndit eu — studiul acesta seamănă cu poveştile din o mie şi una de nopţi, continuă mereu... După celelalte, soluţionarea noii diagrame nu mi-a cerut prea multă bătaie de cap.

1. Ch6-f5 . . .

Dacă 1.Cg4, atunci T:g4+ 2.R oriunde T:h4 remiză.

1. . . Nc8:f5

Fără doar şi poate negrul poate opune mult mai multă rezistenţă prin 1...a2 în urma căreia survin diagramele I, II şi III.

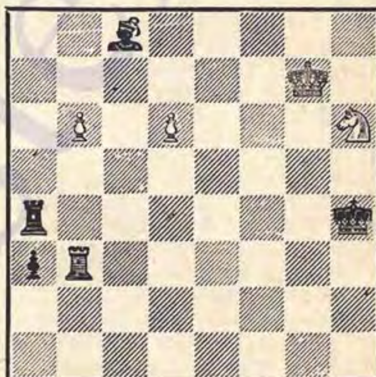
2. b6-b7 a, b

a) 2...a3-a2 3.Tb3-b2+ Rg2-g3 (h3) 4.Tb2:a2 Ta4-b4 (După 4... T:a2 urmează 5.b8D R:h4 6.Db4+ Rg5 7.Dc5 Tc2 8.D:c2±) 5.Ta2-a7 Rg3:h4 (dacă 5...Ng4, atunci 6.h5 — şi la alte mutări urmează tot h5 — 6...N:h5 7.d7±) 6. Ta7-a4 şi albul cîştigă.

b) 2...Ta4-a7 3.Rg7-f6. După 3.d7 a2 4.d8D a1D+ rezultatul este cu totul nesigur. 3...a3-a2 4.Tb3-b2+ Rg2-h3 5.Tb2:a2 Ta7:b7 6.Rf6:f5 şi albul cîştigă.

Tot ce merită să fie menţionat în această variantă este sacrificarea calului în scopul de a devia nebunul în altă direcţie. In rest, jocul are caracter de partidă. S-ar putea crede că nu-i mai mult decît o prelungire forţată şi nejustificată a jocului sau, în cel mai bun caz, o mică introducere la diagrama I—II—III. Mi-am schimbat însă părerea după ce — curînd — am primit următoarea diagramă, de data aceasta cu 9 figuri:

V



Alb cîştigă

Soluţia este:

1. b6-b7 a, b, c

Bineînţeles 1.d7? nu e bine, deoarece în cazul acestei poziţii a regelui negru, se transformă tocmai pionul „d" dînd şah.

a) 1...Nc8:b7 2.Tb3-b4+!! Poanta! Mutarea aceasta explică pentru ce a fost nevoie să se intercaleze studiul IV, puţin cam incolor în comparaţie cu celelalte. Alături de studiul III, el constituie partea cea mai valoroasă din întreg grupul de studii. Nu era bine nici 2.d7? din cauza 2...Ta8, du-

pă care urmează 3.T:a3 Td8 4.Td3 Nc6 remiză. 2... Ta4:b4 3.d6-d7, vezi a1, a2.

Credem că este util să insistăm puţin asupra poziţiei. Negrul — care are un evident avantaj material — pierde din cauză că toate figurile sale (în afară de pionul a3) stau cît se poate de prost. Pe toată tabla nu există nici un alt cîmp de pe care nebunul ar asigura victoria negrului (de altfel victoria e posibilă chiar fără nebun). In aceeaşi situaţie se află şi regele; turnul mai are un singur cîmp (f4) în care ar fi la fel de rău plasat.

a1) 3...Tb4-d4 4.Ch6-f5+ Rh4-g4 5.Cf5:d4 a3-a2 6. Cd4-b3 (c2) şi albul cîştigă.

a2) 3...a3-a2 4.d7-d8D+ Rh4-g3. După 4...Rh5 5.Da5+ cîştigă, iar după 4...Rh3 urmează 5.Dd3+ Rh4 6. Da3 şi după pierderea pionului rezistenţa negrului se prăbuşeşte în curînd. 5.Dd8-d6+ (mai eficace decît Dd3+) 5...Tb4-f4 (5...Rf3, în cazul unei alte mutări a regelui, pionul cade mai devreme) 6. Dd3+ R ad libitum 7. Dd2+±. 6.Dd6-a3+ şi cîştigă.

b) 1...a3-a2 2.b7:c8D a2-a1D+ 3. Rg7-h7. Ameninţă 4.Dd8+ şi 5. Th3++. 3...Ta4-a7+ 4.Tb3-b7.Ameninţă Dg4 mat. 4... Da1-b1+. După 4... T:b7 5.D:b7 albul cîştigă uşor, negrul nu dă nici un şah. 5. Ch6-f5+ ! se pierde turnul şi partida.

c) 1...Ta4-a7 2.d6-d7 şi albul cîştigă, deoarece indiferent care dintre pioni este luat, celălalt se transformă în damă.

Inainte de a mai fi primit vreo nouă misivă, am totalizat toate diagramele ce le primisem. Chestiunea era simplă. Turnul alb vine de undeva — de exemplu de la b5 pe b3, dînd şah regelui negru care mută o dată pe g2 apoi pe h4. Regele negru nu putea sta pe cîmpul g3 deoarece în acest caz, mutînd pe f2, ar fi anulat posibilitatea albului de a cîştiga partida; deci regele negru putea sta numai pe h3. Aşezîndu-l aşadar la loc (iar pionul alb pe h4) şi punînd turnul alb pe cîmpul b5, totalizarea tuturor diagramelor în una singură a dat următorul rezultat:

I—V



Alb cîştigă

Aşadar, dacă după mutarea

1. Tb5-b3+ . . .

regele negru mută pe g2, survine poziţia din diagrama IV, după încă o mutare cea din diagrama III, apoi cele din diagramele II şi I, cu soluţiile discutate acolo. Iar dacă după mutarea de mai sus regele negru mută pe h4, este valabilă soluţia diagramei V. Dar negrul mai are încă o mutare

1. . . Rh3-h2

după care

2. d6-d7 . . .

constituie continuarea firească, deoarece pionul „b" se transformă dînd şah. Dacă pe lîngă victoria simplă obţinută prin mutarea din text, mai demonstrăm şi faptul că 2.b7 nu duce la victorie, am dovedit că studiul nu conţine dual, nici în cazul acestei mutări a negrului.

2.b7? N:b7 3.d7 a2 4.Tb2+ Rh1 5.T:a2 (5.d8D a1D 6.Df6 Dg1+ 7.Dg6 [în cazul altei mutări, negrul cîştigă] 7...D:g6+ 8.R:g6 T:h4 remiză; 6.Db6 Dg1+ 7.D:g1 R:g1 8.Cf5 [8.h5 Nf3 remiză] 8...Nc8 remiză; 6.Dd2 T:h4 remiză; la încercarea albului de a cîştiga poate urma de exemplu: 7.Cf5 Tg4+ 8. R oriunde Ng2 remiză) 5... Td4 6.Rf6, mai devreme sau mai tîrziu pionul tot trebuie să cadă, 6...T:d7 remiză.

2. . . a3-a2

(Dacă 2...N:d7, atunci 3.b7 a2 4. b8D+ şi cîştigă).

3. Tb3-b2+ R oriunde
4. Tb2:a2 şi albul cîştigă.

Acum mai trebuie să se analizeze doar chestiunea dacă mai este posibilă şi o altă mutare iniţială, care să aducă victoria. De exemplu:

1.d7? N:d7 2.Tb3+ (2.b7 a2 3.b8D a1D+ 4.Tb2 R:h4 remiză).

2...R:h4 3.b7 a2 4.b8D a1D+ 5.Tb2 Ta7 şi albul nu poate cîştiga.

Nu cîştigă nici 1. b7? N:b7 2. Tb3+ (2.d7 Ta8 3.Ta5 [mai bună decît Tb3+ la care răspunsul este R:h4] 3...Td8 remiză; iar dacă 2.T:b7 a2 negrul este mai avantajat) 2...Rh2 3.d7 a2 4.Tb2+ Rh1 şi după cum am văzut chiar adineaori nici 5.d8D şi nici 5.T:a2 nu cîştigă. Dar chiar fără analiză se poate constata că în jocul just, după mutările R:h4 sau Rh2, albul a fost acela care a avut de ales între mutările cîştigătoare b7 sau d7, iar în jocul greşit, după mutările d7 sau b7 negrul a avut latitudinea de a alege între mutările salvatoare R:h4, respectiv Rh2.

Partea tehnică a soluţiei era înfăptuită pe de-a-ntregul: fiecare întrebare îşi găsise răspunsul. Studiul părea în întregime corect.

La o singură întrebare nu găsisem răspuns. Studiul era mult superior acelora ce apar de obicei în rubrica şahistă a ziarelor sau revistelor, sau în concursurile organizate de acestea. După părerea mea, cadrul ce i s-ar fi potrivit ar fi fost mai curînd un mare concurs internaţional.

Ce căuta atunci acest studiu la concursul rubricii de şah a unei modeste reviste? N-a trecut o săptămînă şi am primit răspunsul şi la această problemă, sub forma unei noi scrisori care — pe lîngă ultima diagramă, deja compusă de mine — mai conţinea următoarele:

„Stimate Maestre,

In foarte mulţi oameni trăieşte veşnic dorinţa de a crea ceva fără precedent, ceva ce nu i-a reuşit încă nimănui. Cheops a reuşit să înalţe o piramidă, cum nu i-a mai fost dat nimănui să poată realiza, nici înainte şi nici după el. Povestitorul celor o mie şi una de nopţi a ridicat un minunat monument de poveşti şi nimeni nu a mai putut făuri unul la fel. Homer şi-a construit acest monument din cînturi despre eroi, iar Beethoven din nemuritoare simfonii. Oamenii respectă tot ce iese din comun, chiar dacă este vorba doar de faptul că cineva a sărit cu cîţiva centimetri mai mult decît toţi ceilalţi, ori a ajuns, în goană, cu o singură frîntură de clipă mai repede la ţintă.

In acest studiu de şah, care e alcătuit din 6 figuri albe şi 4 negre, am concentrat mai multe idei şahiste decît oricine înaintea mea şi n-aş crede să se găsească prea curînd cineva care să mă poată imita. O singură idee bună este de obicei suficientă pentru un studiu — mai ales că din nenorocire, există şi studii din care ea lipseşte cu desăvîrşire sau este împrumutată din alt studiu, apărut în trecut.

O duzină de idei într-un singur studiu este de bună seamă un lucru neobişnuit. Dar nu numărul ideilor este important aci, ci omogenitatea lor organică şi armonizarea lor în cadrul unui singur studiu.

Acum însă vreau să vorbesc despre cauza pentru care acest studiu a ajuns în rubrica revistei „Jocuri distractive" — sau mai bine zis la concursul acesteia. Căci, scumpe maestre, studiul meu este mult prea „tare" pentru acest concurs — şi dumneavoastră v-aţi dat seama fără îndoială de lucrul acesta. Acum 8 ani însă, dumneavoastră aţi cîştigat titlul de campion olimpic ce mi s-ar fi cuvenit mie şi anume, tocmai în baza acestui studiu. Ce-i drept am întîrziat puţin: în forma sa definitivă am reuşit să-l realizez abia în 1938.

Să nu-mi spuie nimeni că omul bun e în stare să se bucure de succesele rivalilor! Nu zic ba, o mai face, dar cel mult în cazul cînd el însuşi nu se simte nedreptăţit. Or eu am simţit şi mai simt şi azi că mi s-a făcut o nedreptate. Aşadar răzbunarea mea este însutit îndreptăţită.

Prin faptul că v-am trimis studiul în rate, v-am silit să-l analizaţi în mod temeinic, spre a vă putea convinge de valoarea sa. La studiul cu care aţi devenit campion olimpic, pe lîngă dezlegarea plină de poante, juriul a mai menţionat şi bogăţia sa de conţinut. Trebuie să constataţi acum, că această bogăţie este cît se poate de puţină în comparaţie cu belşugul de idei al studiului meu, fără să mai vorbim de faptul că nu este mai prejos nici din punctul de vedere al poantelor, ba dimpotrivă! Aşadar, de cînd aţi analizat studiul meu ştiţi şi dumneavoastră cele ce vi le repet totuşi aici: titlul şi premiul olimpic l-aţi obţinut numai graţie întîrzierii mele. Or conştiinţa acestui fapt nu poate să vă fie plăcută.

Dar răzbunarea mea nu se opreşte aici. La concursul dumneavoastră eu am să obţin premiul întîi, pe care mi-l veţi decerna chiar dumneavoastră şi simţul de echitate ce-l aveţi va suferi de bună seamă atunci cînd îmi veţi acorda premiul întîi al unui concurs în care locul al doilea va fi ocupat de vreun mic „începător talentat" cu cine ştie ce timidă primă încercare pe care vreţi s-o „încurajaţi".

Am isprăvit. Nu mai am nimic de spus.

In plicul anexat — pe care vă rog să-l deschideţi doar în ultima clipă — veţi găsi adresa la care vă rog să-mi trimiteţi premiul. Numele este un pseudonim.

1 octombrie 1944"



Atît scria în scrisoarea care-mi explica totul.

Iar cu creionul: „Cel care a scris scrisoarea mi-a fost prieten. A avut timp doar să-mi dea scrisoarea aceasta".

Revista „Jocuri distractive" a dispărut încă înainte de a fi putut publica studiul. Pe de altă parte, rivalul meu necunoscut nu mai este printre cei vii. Plicul nu are rost să-l deschid acum deoarece în el nu voi găsi decît un pseudonim. Voi trimite stu-

diul la viitorul concurs olimpic, sau la un concurs internaţional mai important, dînd şi explicaţii asupra felului în care a ajuns la mine. Tot a dorit bietul om să cîştige un astfel de concurs. Sînt convins de succesul său postum.

E tot ce pot face.

★

Cînd plicul a trebuit să fie deschis, pe cartonul din interior am găsit scris doar un nume:

Olaf Praga.

O MUTARE ASCUNSĂ..

schiţă publicată în revista „L'Italia Scacchistica", 1952

Cunoscuţii maeştri italieni Szabados şi Paoli jucau şah. Era o după amiază toridă de vară, dar la umbra chioşcului, în grădină, era răcoare, iar lîngă masa de şah nu lipsea o sticlă de Rovereto roşu, de cea mai bună calitate.

Niciunul dintre cei doi adversari nu jucase cu prea multă ambiţie partida, lăsînd fantezia să-şi ia zborul liber, astfel că nu e de mirare că la un anumit moment s-a ajuns la următoarea poziţie neobişnuită:

63

Szabados



Paoli

Paoli, care juca cu albul, fiind la mutare, a continuat cu singura mutare bună posibilă: 1. e:d7. Negrul a răspuns cu 1...Ce6 după care a urmat: 2.g7 Cd8 3.Nb7 Nc4. Albul a considerat această mutare ca un cîştig de tempo, deoarece negrul nu are ceva mai bun. Cei doi nebuni adverşi sînt obligaţi să „penduleze" pe două diagonale: cel alb pe a8-h1, iar cel negru pe a2-g8 şi jocul ar fi continuat cu acest inutil dute-vino. De aceea albul a propus remiză.

„Te rog să continui să joci" răspunse adversarul său, cu oarecare ironie în voce.

„La ce s-o fi gîndind şiretul? — gîndi Paoli. O fi văzut ceva ascuns... Atenţie! şi se cufundă cu hotărîre într-o examinare atentă a poziţiei.

„Şahul e un joc greu — spuse cu jumătate voce adversarul său, după ce trecu o jumătate de oră fără ca Paoli să fi mutat. Dar acesta nu răspunse şi continuă să se gîndească. Mai trecură încă zece minute cînd, deodată, Paoli exclamă:

„Vulpe bătrînă!" şi mută 4.Nh1!

„Norocul tău a fost că mă cunoşti prea bine — zise rîzînd Szabados, altfel te-aş fi prins. Bine. Accept remiza".

Un prieten, tot şahist, care urmărise în tăcere ultima fază a partidei, interveni puţin cam nedumerit:

„Bine, dar nu pricep! Sper că nu e o glumă... adăugă el uitîndu-se bănuitor la cei doi. Apoi, adresîndu-se lui Szabados: „Intîi ai refuzat remiza, iar acum, după o astfel de mutare bizară o accepţi!",

„Nu, nu e o glumă, răspunse Szabados, dar nu e nici o problemă atît de uşoară. Dacă adversarul meu ar

fi jucat orice altă mutare, ar fi pierdut partida. De exemplu, la 4.Ne4? ar fi urmat 4...Ng8. Acum nebunul alb se află în zugzwang şi trebuie să cedeze cîmpul (desigur tot pe diagonala mare) de pe care poate ataca lateral nebunul advers. 5.Nf3 (Ng2 sau Nh1 e şi mai rău) 5...d5 6.Nh5 d4 7.Nf7 Nh7 8.g8D N:g8 9.N:g8 d3 şi negrul cîştigă. Insuficient este şi 4.Ng2 din cauza 4...Ne6 şi acum după 5.Nf3 este adevărat că negrul nu mai poate juca 5...d5?, dar poate continua cu 5...Nf7 şi la 6.Ne4 Ng8 după care se ajunge la o poziţie pe care am examinat-o mai sus.

Dar albul a găsit singura mutare (4.Nh1) prin care poate împiedica victoria negrului. Numai după această mutare se poate răspunde la 4...Ne6 cu 5.Ng2, iar după 5...Nf7 cu 6.Nf3, respectiv la 6...Ng8 cu 7.Ne4. Şi iată demonstraţia, conchise Szabados, efectuînd mutările diferitelor variante pe tablă:

A) 4...Ne6 5.Ng2 d5 (B) 6.Nh3! Nf7 (dacă 6...Ng8 7.Ne6 C:e6 8.d8D+ R:d8 9. Rb7 Cc7 10. a8D+ C:a8 11. R:a8 Rc8 12. a7 Pat. Sau 7... N:e6 8. g8D remiză. Sau 7... Nh7 8. N:d5 remiză) 7. Ne6 C:e6 8.d8D+ R:d8 9.Rb7 Cc7 10.a8D+ C:a8 11.R:a8 Rc7 12.a7 d4 13.g8D+ N:g8 pat.

B) 5...Nf7 6.Nf3 d5 (C) 7.Nh5 Ng8 (dacă 7...Ne6 8.Nf7 remiză) 8.Nf7 C:f7 9.d8D+ C:d8 pat (dacă 9...R:d8? 10.Rb8 şi cîştigă).

C) 6...Ng8 7.Ne4 d5 8.Nh7 Nf7 (sau Ne6) 9.Ng6 (sau Nf5) remiză.

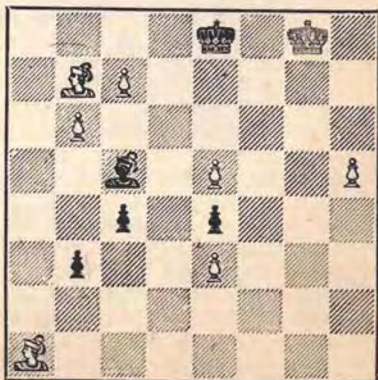
Iată pentru ce am acceptat remiza — continuă Szabados. Din moment ce adversarul meu a găsit prima mutare exactă, era complet inutilă continuarea partidei. Este evident că el a trebuit să vadă toată complicata continuare. Tu însă — continuă Szabados adresîndu-se lui Paoli — ai propus remiza tocmai la momentul oportun. Simplul fapt că n-am acceptat-o te-a făcut să devii bănuitor. Fără asta, sînt convins, ai fi căzut desigur în cursă. Cred că sînt puţini şahişti în lume care să nu fi căzut în ea...

„Şi cum s-a întîmplat că ai observat această cursă? — încheie Paoli.

„Trebuie să spun — răspunse Szabados zîmbind — că fac parte din aceşti puţini. Dar lăsînd la o parte glumele, mi se pare că este mult mai uşor să pregăteşti o cursă, decît s-o descoperi şi s-o eviţi".

61. POVESTEA LUPTĂTORILOR EROI

Despre studiul care urmează, autorul are părerea că seamănă atît de mult cu o bătălie adevărată, încît i-a întocmit analiza sub forma unei povestiri de război. Acest studiu, relativ scurt, conţine numeroase elemente din strategia războiului: atac, contraatac, apărare, tăierea comunicaţiilor dintre diferite unităţi, apoi restabilirea lor, blocadă, prizonierat şi, mai ales, multe sacrificii.



Iată cum s-a desfăşurat lupta înverşunată dintre tabăra albă şi cea neagră:

Lupta e în toi şi toate perspectivele sînt de partea negrului, care a

obţinut o zdrobitoare superioritate pe flancul stîng. Oricine se poate convinge de situaţia critică a albului, studiind „harta" cîmpului de luptă: Albul a lăsat flancul stîng în voia soartei, punîndu-şi speranţele într-un contraatac pe flancul drept.

1.h5-h6 . . .

Unica manevră de trupe în măsură de a amîna deciderea imediată a situaţiei (1.Rg7?, N:e3∓).

Comandantul negru îşi dă acum seama că o victorie rapidă nu mai este posibilă (1...Na3? 2.h7 b2 3. N:b2 N:b2 4. h8D±) şi din această cauză, cu mult simţ strategic, se grăbeşte să-şi organizeze apărarea regrupîndu-şi forţele.

1. . . Nc5-f8!

Acum albul nu-şi poate abandona forţele înaintate (pionul h6), atacate de forţele negre (Nf8), nici chiar dacă în luptă ambele formaţii ar fi distruse (2. Rh7? Rd7! 3. Rg6 N:h6 4.R:h6 Rc6 5.Nd4 c3 6.N:c3 R:b6 7.Rg6 R:c7 8.Rf6 Rc6 9.e6 Rd5 10.e7 Nc6 remiză), deoarece prin aceasta ar renunţa la orice speranţă de victorie.

2. h6-h7 . . .

Negrul continuă să se apere:

2. . . Nb7-c8!!

Aceasta este singura apărare cu putinţă (1...Nc8 2.b7!!±). Mulţi au fost însă uimiţi întrebîndu-se de ce negrul preferă defensiva, în loc să treacă la contraatac (prin 2...Nd5+). Răspunsul este că după 3.Rh8 Ne6 se ajunge la o poziţie identică cu cea survenită în luptă. După manevra întreprinsă de negru (Nc8!!) regele alb este pus în faţa unei alternative. In cazul cînd el permite luptătorului fruntaş să devină damă (3.h8D?) armata sa devine invincibilă, însă el însuşi rămîne veşnic expus urmăririi trupelor negre (3...Ne6+ 4.Rh7 Nf5+ etc.). Nu rezolvă dilema nici 3.h8C Nb4 4.Cf7 c3∓ şi nici 3.b7?? Ne6+ 4.Rh8 Rf7∓. Pînă la urmă regele se decide să se pună singur la adăpost:

3. Rg8-h8!! ...

A dat bir cu fugiţii, uraa! După el! — strigară soldaţii negri, îmbătaţi de gîndul victoriei şi pe dată se azvîrliră pe urmele regelui fugar.

3. . . Nc8-e6

Mai tîrziu s-a discutat mult asupra faptului dacă această manevră n-a fost cumva pripită şi dacă 3...Re7 n-ar fi lăsat lupta nedecisă (remiză). S-a constatat că nu, ba dimpotrivă, lupta s-ar fi încheiat mult mai repede (4.e6 şi acum, după 4...R:e6 5.Rg8; după 4...N:e6 5.b7; după 4...Nh6 5.b7 N:b7 6.Rg8+, iar după 4...Re8 5.Nf6) şi blocada pionului c7 este şi mai eficace.

Abia acum comandantul alb îşi dădu seama de situaţia sa disperată. Inconjurat de inamici, izolat de flancul stîng al oştirii sale, el părea condamnat la nemişcare şi, descurajat, aştepta moartea inevitabilă (4...Rf7, 5...Ng7 mat).

Timp de o clipă el fu convins că săvîrşise o greşeală nestabilind legătura cu flancul stîng al oştirii sale (prin 3.e6), dar îşi dădu în curînd seama că nici aceasta nu i-ar fi fost de vreun folos (3...N:e6+ 4.Rh8 Rd7 5.Ng7 (5.Ne5 Rc8) 5...Nf5! 6.Ne5 (6.N:f8 b2) 6...Rc8! 7.Rg8 N:h7+ 8.R:f8 Nf5 remiză).

Dar în momentul acesta, se întîmplă ceva neaşteptat. Cu un extraordinar avînt, infanteria aflată la c7 se aruncă asupra regelui duşman, mergînd la moarte sigură.

4. c7-c8D+!! . . .

Acest sacrificiu părea inutil, căci după

4. . . Ne6:c8

situația comandantului alb, care nu putea scăpa de încercuire, nu se îmbunătăți (5.Rg8 Ne6+ 6.Rh8 Rf7).

Exemplul bun este însă urmat. O altă formație de infanterie se aruncă înainte asupra comandantului dușman.

5. e5-e6 ! . . .

Atîta eroism paraliză tabăra inamică. Nimeni nu putu face vreun rău eroicilor infanteriști, cu atît mai mult cu cît comandantul negru observă că legătura dintre cele două flancuri ale dușmanului este restabilită. Temîndu-se de o mișcare de învăluire (5...N:e6 6.b7 Nd6 7.Rg7), dar încrezător în preponderența forțelor sale, comandantul negru trecu la defensivă:

5. . . Re8-e7

La care trupele albe, gîndindu-se bine că un atac pripit poate atrage mari primejdii (6.Nf6+? R:f6 7.Rg8 Ng7 8.e7 nu merge din cauza Ne6 mat) se resemnară în a face o mișcare prin care se așezau în poziție de așteptare.

6. Na1-b2 . . .

Cu intenția ca la o eventuală manevră agresivă din partea dușmanului (prin 6... R:e6 7. b7 ! N:b7 8. Rg8 !) să obțină victoria. Comandantul negru nu-și părăsește însă adăpostul sigur.

6. . . Re7-e8

după care comandantul alb se decise să declare blocada completă împotriva taberei mai puternice a dușmanului.

7. Nb2-f6 ! c4-c3

Eroismul nu lipsește nici din tabăra neagră; prin sacrificarea unei formații, blocada albă este spartă.

8. Nf6:c3 ...

Insă după cîteva manevre de trupe:

8. . . Re8-e7
9. Nc3-b2 Re7-e8
10.Nb2-f6 . . .

ia naștere din nou blocada de mai înainte. Deoarece sacrificarea altor trupe ar avea același rezultat, unul din ofițerii negri este silit să-și părăsească minunata poziție.

10. . . Nc8-b7

In cazul că o face celălalt ofițer: 10...Nh6 urmează 11.b7 N:b7 12.Rg8 și victoria este a albului. Comandantul alb hotărî că sosise vremea să-și părăsească adăpostul:

11.Rh8-g8 . . .

dar negrul este încă suficient de puternic pentru a-l face să bată în retragere.

11. . . Nb7-d5

Și atunci, o a treia formație de infanterie, care pînă acum nu participase la luptă — văzînd primejdia în care se aflau trupele de la e6, se aruncă în bătălie, expunîndu-se distrugerii.

12. b6-b7 ! ...

„Vă vine rîndul și vouă, strigară, prinși de iureșul luptei, soldații negri, acum avem altceva mai urgent de făcut", și reușiră să distrugă trupele albe de la e6.

12. . . Nd5:e6+

Comandantul alb fu iarăși înconjurat:

13. Rg8-h8 . . .

Dar această încercuire nu dură mult, deoarece după o mișcare forțată a negrilor

13. . . Nf8-d6
14. Rh8-g7

regele alb scăpă definitiv din încercuire, făcînd loc înaintării decisive a infanteriei sale (pionul h) spre linia ultimă a dușmanului.

CAPITOLUL X

Lupta împotriva „adversarului invizibil"

In jocul de şah, amîndoi adversarii angajează o luptă cu şanse egale. Faptul că albul începe nu constituie un avantaj serios. In schimb, în problemistică, negrul nu este pentru alb un adversar egal. Victoria este întotdeauna de partea albului, iar autorii fac din alb depozitul tuturor ideilor adînci şi frumoase, al tuturor surprizelor, al neprevăzutului — în timp ce negrului i se rezervă doar rolul de a juca bine, cît mai bine, pentru ca albul să joace frumos. Se pare că aceasta este o dogmă a creării problemelor; nu tot aşa stau însă lucrurile în materie de studii de final, deşi şi aici, în mod convenţional, rolul activ este rezervat albului.

Autorul acestui volum a constatat, atît în cazul studiilor proprii, cît şi în cel al altora, că adesea albul — care are iniţiativa — este silit să folosească un joc neobişnuit şi uimitor pentru a depăşi superioritatea materială şi poziţională a adversarului şi a obţine fie victoria, fie remiza. Pornind de la aceste constatări, autorul a ajuns la ideea realizării unui studiu în care negrul să nu aibă nici un fel de avantaj, nici material, nici poziţional, astfel ca victoria albului să pară uşoară. In realitate însă, studiul să fie mult mai dificil din cauza existenţei unei posibilităţi ascunse de apărare a negrului, a unui „adversar invizibil" — fără descoperirea căruia studiul să nu poată fi rezolvat. In felul acesta a luat fiinţă studiul de mai jos — primul de acest gen — căruia i-au urmat altele şi în care negrul e un adversar din ce în ce mai redutabil. (Ideea posibilităţii ascunse de apărare am folosit-o, întîmplător, cu cîţiva ani mai înainte, la realizarea studiului „Labirint" (Nr. 144), în care acest element joacă un mare rol şi face ca soluţia să fie aproape imposibil de găsit; însă abia în acest studiu am încercat realizarea conştientă a acestei idei, ca scop în sine).

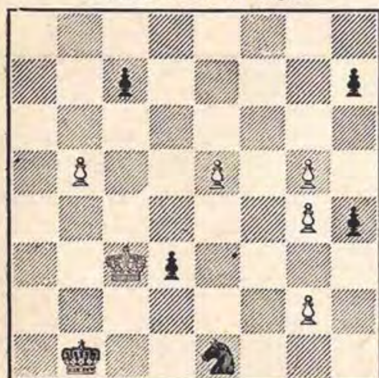
Din miile de studii cu enunţul „alb cîştigă", se poate trage următoarea concluzie general valabilă: negrul trebuie să aibă la dispoziţie posibilităţi de apărare, deoarece numai în felul acesta apare pentru alb necesitatea de a desfăşura un joc superior, ingenios şi elegant, pentru a cîştiga partida.

Analizînd studiile din acest capitol, mai putem adăuga constatărilor de mai sus următoarele: în cazul studiilor cu un „adversar invizibil", dacă albul nu joacă **într-adevăr jocul cel mai bun ci se lasă tentat de**

alte posibilități, aparent decisive, atunci negrul are posibilitatea de a se salva, folosind la rîndul său un joc ingenios, surprinzător și frumos.

Învățăturile ce se trag din acest capitol, pot fi concentrate în constatarea că în materie de compoziție de studii, se pot creea nu numai idei noi, dar și forme noi care slujesc la realizarea lor.

64. Tijdschrift KNSB, 1946
Premiul I—II ex aequo



Alb cîștigă 6 + 6 = 12

Pentru a se putea soluționa acest studiu, este necesar să se găsească cea mai mare rezistență a negrului, deoarece ea condiționează conținutul atacului alb.

Iată prima încercare: 1. Rd2 Cf3+ 2.g:f3 h3 3.e6 h2 4.e7 h1D 5.e8D D:f3 remiză.

A doua încercare: 1.e6 Rc1 2.e7 d2 3.e8D d1D 4.De3+ Rb1 și albul nu poate cîștiga, deoarece nu poate da șah pe coloana „b". Constatînd faptul, e firească ideea că pionul „c" al negrului trebuie constrîns să treacă pe coloana „b" pentru a putea face posibil șahul cu dama; în acest fel ajungem la cea de a treia încercare:

1. b5-b6	c7:b6

Altfel cîștigă 2.b6-b7.

2. e5-e6	Rb1-c1
3. e6-e7	d3-d2
4. e7-e8D	. . .

Și acum, dacă negrul joacă 4... d1D?, atunci după 5.De3+ Rb1 6.D:b6+ albul își realizează ideea inițială și cîștigă ușor. La un concurs de dezlegări, majoritatea concurenților ajung pînă în această fază, dar puțini fac următoarea observație: „Nu văd altă posibilitate, dar nu cred că soluția este aceasta, deoarece numai cu acest conținut studiul ar fi prea sărac. Într-adevăr, abia acum începe adevărata apărare a negrului:

4. . .	Ce1-c2 ! !
5. De8-b5	...

La alte mutări, 5...d1D ar fi suficient pentru remiză.

5. ...	d2-d1C+
6. Rc3-d3	Cd1-f2+

șah etern sau pierderea damei. Așadar, negrul s-a apărat împotriva unui atac aparent decisiv printr-un joc frumos, obținînd remiza. Pentru dezlegătorul ajuns la acest punct, e firească ideea de a aduce un pion negru și pe cîmpul g6, cu atît mai mult cu cît nu este de loc verosimil ca autorul să fi așezat inutil pe tablă pionii de pe flancul regelui; în felul acesta, se ajunge la soluția reală a studiului:

1. b5-b6	c7:b6
2. g5-g6	h7:g6

Nu este bine 2...Rc1 3.g:h7 d2 4.h8D (La 4...Cc2 urmează 5.Dh6) d1D 5.Dh6+±.

3. e5-e6	Rb1-c1
4. e6-e7	d3-d2
5. e7-e8D	Ce1-c2

La 5...d1D urmează 6.De3+ Rb1 7.D:b6+ şi albul cîştigă.

6. De8:g6 d2-d1D

La 6...Cb4 urmează 7.Dh6 Ca2+ 8.Rd3 Cb4+ 9.Re2 şi albul cîştigă, iar 6...d1C+ nu mai are acum nici un efect.

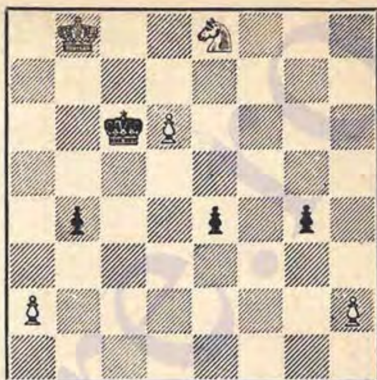
7. Dg6-h6+ Rc1-b1
8. Dh6:b6+ şi albul cîştigă.

Cu aceasta nu putem încheia discuţia în jurul acestui studiu, deoarece mai trebuie demonstrat că ordinea sacrificării celor doi pioni albi nu poate fi schimbată. Intr-adevăr, după 1.g6 urmează Rc1! 2.g:h7 d2 3.h8D d1D 4. Dh6+ Rb1 5. Dg6+ Cc2 6. De4 (trebuie parat Dd4+) 6... Dc1 şi acum:

a) 7.e6 Da3+ 8.Rc4 (8.Rd2 Dd6+ 9.Re2 D:e6 remiză) 8...Db4+ 9.Rd3 D:b5+ 10.Rd2 Dg5+ 11.Rd1 (11.Re2 Rc1 remiză, deoarece ameninţă Dd2+) 11...D:g4+ remiză. Nu este lipsit de interes sacrificiul dublu al damei.

b) 7.g5 Da3+ 8.Rc4 (8.Rd2 Dc1+ remiză cu D:g5) 8...Da4+ 9.Rd3 D:b5+ 10.Rd2 (10.Dc4 Ce1+ remiză) 10...Db2 11.g6 (11.e6 Dc1+ 12. Re2 [12.Rd3 D:g5 13.e7 Rc1 14.e8D Dd2+ remiză prin şah etern] 12...Rb2 13.Db7+ [13.e7 De1+ remiză] 13... Ra3 remiză) 11...Dc1+ 12.Re2 (12.Rc3 Da3+ 13.Rc4 Da6+! 14.Rc5 Da5+ remiză) 12...Rb2 13.Db7+ (13.g7 De1+ remiză) 13...Ra3 14.g7 De1+ 15.Rd3 Nb4+ 16.Rc4 (16.Rd4 Df2+) 16...De2+ şi albul nu mai poate cîştiga. Din toate acestea rezultă că mutarea 1.g6? nu poate duce la victorie.

Pentru cei cărora nu le plac inovaţiile, dăm şi versiunea realizării „ortodoxe" a acestei idei, care însă, după părerea noastră, nu poate fi comparată cu studiul precedent.



Negrul mută şi albul obţine remiza 5 + 4 = 9

1. . . b4-b3 varianta principală.

Alte mutări de pioni ar avea drept rezultat o remiză mai uşoară (1...Rd7 2.Cf6+ R oriunde 3.C:e4±).

a) 1. . .e3 2.Rc8! (acum nu e bine 2.Cf6?, deoarece negrul mai are timp pentru mutarea 2.b3!) 2...e2 3.d7 e1D 4.d8D De6+ 5.Rb8 D:a2 6.Dd6+ Rb5 7.Dd7+ remiză.

b) 1...g3 2.Cf6! (2.Rc8 duce la un joc complicat, greu de analizat şi îndoielnic ca rezultat) 2...g:h2 (la 2... b3 3. a:b3 nu are nici un efect deoarece nici de pe h1 şi nici de pe g1, dama neagră nu poate ajunge pe coloana „b") 3.d7 h1D 4.d8D Dh2+ 5.Rc8 D:a2? (5...Dh3+ 6.Dd7+ remiză) 6.Dc7+ Rb5 7.Dd7+ Rc5 8.C:e4+ Rb6 9.Db7+ şi albul cîştigă.

Pe lîngă aceste două variante care nu sînt de loc lipsite de interes, valoarea studiului este determinată bineînţeles de varianta principală.

2. a2:b3 A, B

Altfel cîştigă 3... b2!

A) 2. ... e4-e3 variantă principală.

3. Rb8-c8 ...

Şi nu 3.Cf6? (mutarea variantei B) 3... e2 4. d7 e1D 5. Rc8 (5. d8C+ Rb5∓) 5...Da5 6.d8C+ Rb5 7.C:g4 Dc3+ 8. Rb8 Dd4∓ şi nici 3. d7? R:d7 4. Cf6+ Rd8+.

3. ... e3-e2
4. d6-d7 e2-e1D
5. Ce8-c7 ! ! ...

La 5.d8D? De6∓; 5.d8C+ Rb6∓.

6. ... De1-b4

Dacă 5...g3 atunci 6.d8D remiză, sau 6.h:g3, după care ar cîştiga negrul.

6. d7-d8C+ Rc6-d6
7. Cd8-f7+ şah etern sau pierderea damei.

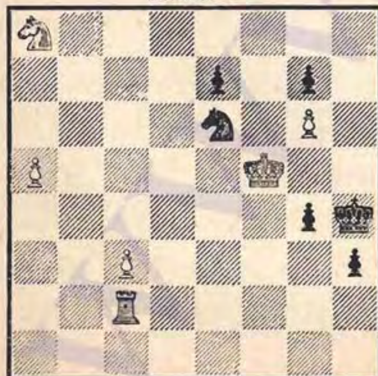
B) 2. ... g4-g3
3. Ce8-f6 ! ...

Şi nu 3.Rc8? (mutarea variantei A) 3...g:h2 4.d7 h1D∓(nici 3.h:g3? e3 4. Rc8 (4. Cf6 e2 5. d7 e1D 6. d8C Rb6∓) 4...e2 5.d7 e1D 6.Cc7 D:g3∓ (7.Ce6 D:d6!).

3. ... g3:h2
4. d6-d7 h2-h1D
5. d7-d8D Dh1-h2+
6. Rb8-c8 remiză.

Studiul ar putea fi încadrat la capitolul „studii cu variante interdependente".

65. Tijdschrift KNSB, 1946
Premiul I



Alb cîştigă 6 + 6 = 12

In unele studii se întîmplă ca o figură sau un pion să aibă de jucat un rol excepţional, decisiv în soluţie, rol care întrece valoarea lor obişnuită.

In jocul acesta rolul excepţional îl joacă pionul negru „e7". Pe tablă mai există şi alţi pioni negri, dintre care doi înaintaţi, dar eroul jocului este totuşi acest pion rămas în urmă, a cărui înaintare este închisă chiar de o figură proprie, împiedicată de regele advers — fără să mai vorbim de faptul că şi celelalte figuri albe, turnul şi calul, l-ar putea împiedica să înainteze. Pionul acesta nu are nici o perspectivă de a ajunge la linia 1-a şi nu are nici un alt mijloc decît propria sa persoană, pe care în repetate rînduri vrea s-o jertfească, şi totuşi el îl obligă pe alb să recurgă la mijloace cu totul excepţionale pentru a cîştiga, cînd aparenta sa superioritate materială ar trebui să-i asigure victoria cu mutări normale.

1. Tc2-b2 A, B

Acesta este singurul cîmp de pe care turnul poate ajunge în două mutări pe h8; după orice altă mutare 1...g3 cîştigă uşor. De exemplu: 1.a6 g3 2.a7 g2 3.R:e6 g1D 4.Ta2 D:g6+ etc.

A) 1. ... g4-g3

După 1...Rg3 urmează 2.R:e6±, deoarece pionii legaţi între ei sînt opriţi de rege şi turn, iar pionul „e" de către cal. După 1...Cc5 urmează 2.Cc7 e5 (2...g3 3.Tb4+ Ce4 4.T:e4+ Rh5 5.Ce6 h2 6.Cf4+±; 2...e6+ 3.C:e6 C:e6 4. a6 Cc7 5. a7 g2 6. Tb4+±) 3. Cd5 (ameninţă Ce3) 3... Cd3 4. Tb8 Cf2 5. Ce3 Rg3 (5... e4 6. Cf1 orice 7. Th8 mat) 6. a6 şi albul cîştigă.

2. Tb2-b4 Ce6-f4 ! !

La 2...Rh5 urmează 3.Tb8±.

3. Rf5:f4 ...

Dacă albul joacă acum 3.T:f4+ Rh5 4.Td4 (4.Tg4 h2∓) **4...g2 5.Td8** (5.Td3 Rh4 6.Td4+ Rg3 7. Td3 Rh2∓) **5.e6+ 6. R oriunde g1D∓; pionul e7 îl împiedică pentru prima dată pe alb să cîştige, ba mai mult, cîştigă negrul!**

3. ... h3-h2

După 3...g2 cîştigă 4.Rf3.

4. Rf4-f3+ ...

După 4. Tb8? urmează 4... e5+ şi pionul negru este pentru a doua oară în situaţia de a împiedica pe alb să cîştige, ba mai mult, el poate aduce chiar victoria negrului: 5.R:e5 Rg5 6.Th8 g2 etc.

4. ... Rh4-h3
5. Tb4-h4+!! ...

După 5. Tb1? urmează e5!! (şi nu 5...g2? 6.Tb8±) **şi pionul „e" are pentru a treia oară ocazia să aducă victoria negrului: 6. Cc7 e4+ 7. Rf4 g2 8. Tb8 g1D∓.**

5. . . Rh3:h4
6. Rf3-g2 şi albul cîştigă.

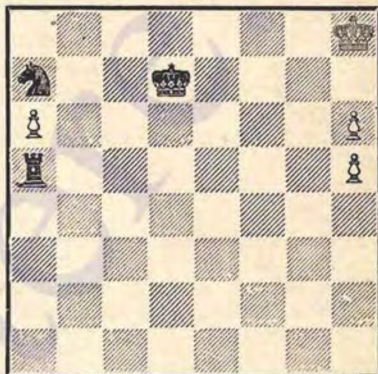
B) 1. ... Ce6-f8
2. Ca8-c7 g4-g3
3. Tb2-b4+ Rh4-h5
4. Cc7-e6! ...

După 4.Tb8? urmează 4...g2 5.T:f8 Rh4 6.Rf4 e5+ şi intervenţia pionului „e" schimbă pentru a patra oară rezultatul partidei.

4. ... Cf8:e6
5. Tb4-b8 Ce6-f8
6. Tb8:f8 e7-e6+
7. Rf5-f4 g3-g2
8. Tf8-h8+ Rh5:g6
9. Th8:h3 şi albul cîştigă (9... e5+ 10.Rf3 g1C+ 11.Rg2).

E caracteristic şi interesant că la orice greşeală pe care o face albul, pionul e7 poate nu numai să salveze, ci chiar să cîştige partida pentru negru.

66. Magyar Sakkvilág,
1943



Remiză 4 + 3 = 7

1. Rh8-g7 ...

La 1.h7? urmează Tg5 2.h6 Cc6 şi mat în trei mutări.

1. ... Ta5-g5+

şi acum mutarea:

2. Rg7-f7 ...

pare a fi cea mai bună posibilă, mai ales pentru că ea zădărniceşte mutarea Tg8+, care este incontestabil avantajoasă pentru negru; şi totuşi această mutare nu este bună, dimpotrivă, ea constituie o cursă deoarece urmează:

2. . . Tg5-f5+

La 2...T:h5 urmează 3. Rg7 Re7 4. h7 Tg5+ 5. Rh6 remiză; de altfel prezenţa pionului h5 deschide negrului chiar perspective de victorie.

3. Rf7-g7 . . .

3. Rg6 Tf8 constituie un cîştig de tempo pentru negru.

3. . . Rd7-e7
4. h6-h7 Tf5-f7+
5. Rg7-g6 (g8) Tf7-f8
6. Rg6-g7 . . .

După 6. h6 Th8 7. Rg7 Cc6 jocul este acelaşi.

6. ... Tf8-h8
7. h5-h6 . . .

La 7. R:h8 Rf7 şi urmează mat cu calul în patru mutări, pe cîmpul g6.

7. ... Ca7-c6
8. a6-a7 Cc6-e5
9. a7-a8D Th8:a8
10. h7-h8D Ta8:h8
11. Rg7:h8 Re7-f7
12. Rh8-h7 Ce5-d7
13. Rh7-h8 Cd7-f8
14. h6-h7 Cf8-g6 mat.

Deoarece în poziţia iniţială pionul avansat al albului constituie o compensaţie suficientă pentru avantajul material al negrului, remiza pare firească. Cea mai bună dovadă este faptul că, după îndepărtarea pionului „dăunător" h5, de victorie nu mai poate fi vorba nici în cazul cînd albul ar juca în modul cel mai primitiv posibil. Cîştigul negrului în varianta de mai sus se datoreşte numai faptului că albul nu a luat în considerare posibilităţile ascunse ale negrului, rămînînd aşadar învins în lupta împotriva „adversarului invizibil". Cunoscînd însă aceste lucruri — prin mutarea.

2. Rg7-f6 ! A, B

albul reuşeşte să salveze partida.

A)2. ... Tg5-g8
3. h6-h7 . . .

Şi nu 3. Rf7 ? Te8 ! (negrul trebuie să fie atent **să nu cîştige un** tempo prin 3...Th8 ? 4. Rg7 Re7 5. R:h8 Rf7 6. h7 remiză) 4. h7 (4. Rg7 Re7 5. Rh7 Cc6 etc.) 4...Th8 5. h6 ! Cc6 6. a7 (6. Rf6 Rd6 7. a7 Ce5 etc.) 6...Ce5+ 7. Rf6 Rd6 8. a8D (8. Rg7 Re7∓ ca mai înainte) 8...T:a8 9. Rg7 Re7 şi negrul cîştigă.

3. ... Tg8-h8

3...T oriunde 4. Rg7 remiză.

4. h5-h6 ! ! Ca7-c6 (c8)
5. a6-a7 ! . . .

Dacă 5. Rg7 ? atunci Re7∓.

5. . . Cc6-e7
6. Rf6-g7 ...

Şi nu 6. a8D T:a8 7. Rg7 (7. h8D T:h8 8. Rg7 Tg8+∓) 7...Cf5+ 8. Rg6 Re7 şi negrul cîştigă.

6. . . Rd7-e6
7. a7-a8D Th8:a8
8. h7-h8D Ta8:h8
9. h6-h7 ! ! remiză.

După 9. R:h8 ? negrul încă mai poate cîştiga : 9...Rf7 10. Rh7 Cc6 11. Rh8 Ce5 şi mat la mutarea a 4-a.

B)2. ... Tg5:h5
3. Rf6-g7 . . .

Nu 3. Rg6 ? Th1 4. h7 Re7 5. Rg7 Tg1+ 6. Rh6 Rf7∓ .

3. . . Rd7-e7
4. h6-h7 Th5-h3 !
5. h7-h8D Th3-g3+

6. Rg7-h6 ! remiză.

Dacă 6. Rh7 ?, atunci Rf7∓.

Cel mai accesibil dintre drumurile care duc la rezolvarea acestui studiu are următoarele etape :

1) Surprinderea stîrnită de constatarea că mai există şi altă posibilitate în afară de remiză ;

2) Constatarea că posibilitatea de cîştig a negrului nu este determi-

nată de avantajul său material aparent, ci de posibilitățile ascunse (adversarul invizibil) de care dispune negrul;

3) Constatarea că avantajul material al negrului nu s-ar mări după îndepărtarea pionului h5, ci dimpotrivă, în această situație nu mai poate fi vorba de victorie, nici în cazul celui mai simplu joc posibil al albului; ajungînd aci dezlegătorul întrezărește unica posibilitate a negrului de a obține victoria: matul dat cu calul, regelui silit, prin sacrificarea turnului, să se închidă la h8;

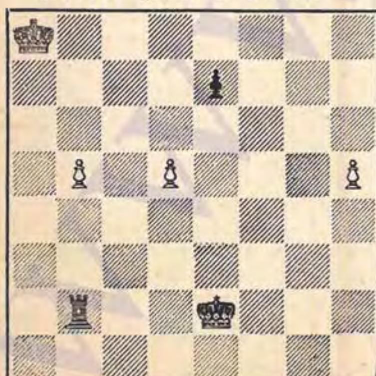
4) Realizarea acestui mat după jocul normal al albului și, în sfîrșit, zădărnicirea matului printr-un joc neobișnuit al albului.

Studiul poate fi încadrat și în capitolele „Figuri dăunătoare" și „Curse".

Înainte de a prezenta următoarea luptă cu „adversarul invizibil", vom înfățișa ideea de bază a studiului în realizarea „ortodoxă", obișnuită; facem aceasta pornind de la ideea că — în orice comparație — e mai recomandabil să începi cu elementul mai simplu, mai cunoscut.

67. **Șahmatî v SSSR,** 1955

Motto: „Deus ex machina"



Remiză 4 + 3 = 7

1. h5-h6 Re2-d3

O mutare firească; din cauza amenințării h6-h7 regele negru și turnul său nu pot rămîne pe aceeași linie. Mutarea turnului ar constitui o pierdere de tempo; o altă mutare a regelui, de pildă una prin care să se apropie de pionul „h", nu are nici un rost. Jocul este în acest caz mai ușor pentru negru, iar varianta principală rămîne și atunci posibilă. Care este acum continuarea cea mai bună a albului? Dacă 2. h7? atunci 2...Th2 3. b6 (3. d6 nu are acum nici un rost) 3...T:h7 4. b7 Th8+ 5. b8D T:b8+ 6. R:b8 Re4 și negrul cîștigă; sau 2. Rb7? T:b5+ 3. Rc6 Rc4 4. h7 Tb8 și negrul cîștigă.

Soluția este:

2. d5-d6! e7:d6
3. b5-b6!! Deus ex machina![1] A, B, C

Rostul acestui prim sacrificiu de pion, aparent inutil, se va vedea numai după cel de al doilea sacrificiu de pion, care nu poate fi acceptat: scopul său este de a despărți cei doi pioni, pentru ca al doilea pion să nu poată fi luat (T:b6? h7!).

A) 3. ... Tb2-a2+

Scopul este limpede: îngreuierea înaintării pionului.

4. Ra8-b7! I, II

În aparență e mai bine 4. Rb8? (care permite aparent înaintarea

[1] „Un zeu coborît cu ajutorul unei mașini", expresie folosită de Platon (Kratylos) și care constituie o aluzie la faptul că în dramele antice zeii apăreau întotdeauna la sfîrșitul piesei spre a decide acțiunea. Se folosește în cazurile cînd o persoană sau un eveniment neprevăzut rezolvă favorabil o acțiune.

pionului alb) după care urmează însă 4...Th2 5. b7 (sau Rc7) 5...T:h6 6. Rc7 Th7+ 7. R oriunde Tb7∓.

I) 4. ... Ta2-h2
5. Rb7-c6! . . .

După altă mutare a regelui, negrul cîştigă prin 5... T:h6, iar după 5. h7 Rc4 6.Rc6 T:h7 7. R:d6 Rb5 negrul cîştigă.

5. . . Th2:h6
6. b6-b7 d6-d5+
7. Rc6-c5! . . .

Dacă 7. R:d5? atunci Tb6∓.

7. . . Th6-h8
8. Rc5:d5 remiză.

Acum se învederează şi un alt rost al sacrificiului de pion: pionul negru a fost adus mai aproape de regele alb, fără de care, negrul ar cîştiga.

II) 4. ... Rd3-c4
5. Rb7-c6 d6-d5
6. b6-b7 şi albul cîştigă.

Şi nu 6. h7? Th2 7. b7 Th6+, şi cîştigă negrul.

B) 3...Th2 4. b7 Ta2+ 5. Rb8 cu şanse de victorie pentru alb, nu constituie un joc interesant şi nici valoros.

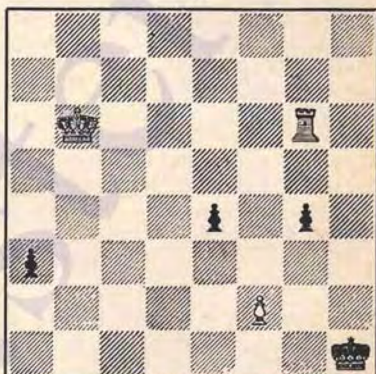
C) După mutarea 3...Re4 însă, ambele apărări ale albului sînt foarte dificile şi interesante, însă — tocmai pentru că sînt două — ele nu reprezintă nici o valoare din punctul de vedere al frumuseţii studiului. Astfel, valoarea studiului este determinată numai de varianta A.

Iată acum prima apărare: 4. h7 Ta2+ (4...Th2 5. b7 Ta2+ 6. Rb8 Th2 7. Ra8! [altfel cîştigă T:h7] 7...Ta2+) 5. Rb7 Th2 6. Rc6 T:h7 7. R:d6 Rd4 8. Rc6 Th6+ 9. Rc7 Rc5 10. b7 Th7+ 11. Rb8! Rb6 12. Ra8 remiză.

A doua apărare: 4. b7 Rf5 (4... Ta2+ 5. Rb8 orice 6. Rc7 sau h7 remiză) 5. h7 (altfel Rg6∓) 5...Ta2+ 6. Rb8 Th2 7. Ta8! Rg6 8. b8D Ta2+ 9. Da7! (9. Rb7? Tb2+ şi negrul cîştigă) 9... T:a7 10. R:a7 R:h7 11. Rh6 remiză.

Aceste două posibilităţi nu au putut fi puse în valoare în cadrul formei obişnuite a studiului, dar vor fi puse în valoare în calitate de „adversar invizibil" — în următorul studiu modern:

68. Şahmati v SSSR, 1955



Alb cîştigă 3 + 4 = 7

1. Rb6-c5 . . .

Şi nu 1. Rb5? după care, pe lîngă 1...e3, negrul obţine remiza şi prin 1...a2 2. Ta6 Rg2! 3. Rc4 (3. T:a2 Rf3 4. Rc4 e3 remiză) 3...R:f2 4. T:a2+ Rf3 5. Ta3+ e3 6. Rd4 g3 7. T:e3+ Rf2 şi 8...g2 remiză.

1. . . e4-e3!

1...Rg2 nu oferă o rezistenţă mai lungă şi mai interesantă: 2. T:g4+ Rf3 3. Th4 (e bine şi Tg8) 3...a2 4. Th1 R:f2 5. Td4 e3 6. Rd3 e2 7. Rd2; nu este satisfăcător nici 1...a2 2. Ta6 Rg2 3. T:a2 Rf3 4. Rd4 şi albul cîştigă.

2. f2:e3 g4-g3 !
3. Rc5-d4 . . .

La prima vedere s-ar părea că albul ar putea juca şi alte mutări, aparent mai promiţătoare decît aceastǎ mutare insignifiantă, care are drept scop să asigure din timp apărarea pionului d3 (apărare îndreptată împotriva „adversarului invizibil").

In primul rînd se pune întrebarea: de ce trebuie apărat acest pion, cînd el poate înainta? După aceasta răspunsul este însă 3...a2 4.Th6+ (4. Ta6 g2 5. Th6+ Rg1 6. Ta6 Rf1∓) 4... Rg2 5. Ta6 Rf3 şi negrul mai poate ajunge din urmă pionul, asigurîndu-şi remiza. In afară de apărarea pionului, mutarea 3. Rd4 mai are şi alt scop: după 3... g2 4. Rc3 blochează pionul „a".

Dacă albul ar juca mutarea firească **3. Tg6-h6+** care împiedică înaintarea pionului „g", negrul ar răspunde printr-un studiu:

3. . . **Rh1-g2 !**

Şi nu 3...Rg1 ? 4. Ta6 Rf2 (4...g2 5. T:a3 R oriunde 6. Ta2 sau a1+) 5. T:a3 g2 6. Ta2+ şi albul cîştigă.

4. Th6-a6 . . .

Acum la 4. Rd4 ar urma Rf2 şi negrul obţine remiza.

4. . . **Rg2-f3**

Şi nu 4...a2 ? 5. T:a2+ Rf3 6. Rd4 şi albul cîştigă.

5. Ta6:a3 . . .

După 5. Rd4 g2 negrul are şanse de cîştig.

5. . . **g3-g2**
6. e2-e4+ **Rf3-f4 ! !**

Şi nu 6...R:e4 7. Tg3 şi albul cîştigă.

7. Ta3-a1 **Rf4:e4 remiză.**

Printr-un studiu şi mai interesant se apără negrul după o altă mutare a albului, de asemenea firească:

3. Rc5-b4, prin care albul atacă pionul.

3. . . **a3-a2**
4. Tg6-a6 . . .

Sau 4. Th6+ Rg2 5. Ta6 Rf3 remiză.

4. . . **g3-g2**

Acum studiul se bifurcă.

a)**5. Ta6-h6+** **Rh1-g1**
6. Th6-a6 **Rg1-h1 ! !**

La alte mutări cîştigă 7. T:a2, dar acum remiza nu poate fi evitată.

b)**5. Rb4-b3** **g2-g1D**
6. Ta6-h6+ **Dg1-h2 ! !**

După 6...Rg2 ? 7. Tg6+ R oriunde 8. T:g1 şi 9. R:a2 şi albul cîştigă.

7. Th6:h2 **Rh1:h2**
8. Rb3:a2 **Rh2-g3 remiză.**

In acest fel şi celelalte două variante ale finalului „ortodox" au trecut complet şi fără dual în contrajocul care constituie, de fapt, conţinutul acestui studiu.

Incheierea soluţiei pentru studiul propriu-zis este:

3. ... a3-a2

Dacă 3...g2, atunci 4. Rc3 şi albul cîştigă.

4. Tg6-h6+ ...

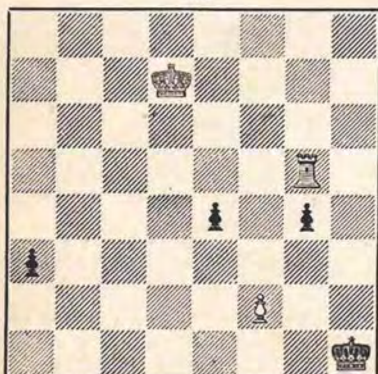
Nu 4. Ta6 ? g2 5. Th6+ Rg1 6. Ta6 Rh1 remiză.

4. . . Rh1-g2 (g1)
5. Th6-a6 orice
6. Ta6:a2 şi albul cîştigă.

Acest final de partidă nu are altă pretenție — în afară de aceea a corectitudinii și a lipsei de dual — decît de a putea servi drept cadru pentru studiile mai valoroase pe care le conține în contrajocuri. Pe acest temei el poate fi inclus și în categoria „studii în studiu".

Acum urmează o pereche de studii „gemene" în care poziția regelui și a turnului alb este schimbată.

69. Șahmati v SSSR, 1955



Alb cîștigă 3 + 4 = 7

Regele alb este atît de departe încît — față de amenințarea 1...e3 — apropierea sa ar fi deocamdată inutilă, de exemplu: 1. Re6? e3 2. f:e3 g3 și în baza celor văzute pînă acum, nici o nouă mutare de apropiere a regelui și nici 3. Th5+ nu duce la victorie.

Mutarea-cheie este:

1. Tg5-e5 ...

Nici o altă mutare cu regele sau cu turnul nu e potrivită. De exemplu: 1. Ta5? Rg2 remiză; sau 1. Tc5? Rg2 2. Tc2 Rf3 (e bine și 2...g3) 3. Re6 e3 4. f:e3 g3 remiză. Scopul mutării-cheie este de a constrînge pe negru să mute:

1. . . a3-a2

Mutarea aceasta nu pare atît de importantă încît să fi meritat osteneala de a fi forțată, dar în realitate, din cauza ei pierde negrul.

După 1...e3 urmează 2. T:e3 Rg2 (2...a2 3. Ta3±) 3. Tg3+ R:f2 4. T:g4±, sau

1...g3 2. f:g3 a2 3. Ta5 Rg2 4. g4±, sau

1...Rg2 2. T:e4 Rf3 3. Ta4± și albul cîștigă deoarece negrul este în zugzwang.

Din primul moment s-a văzut clar că studiul care nu are „adversar invizibil" a fost inclus în acest capitol numai din cauza studiului-geamăn; în pofida tuturor aparențelor însă, el nu face parte din grupa studiilor cu zugzwang, deoarece atît aici cît și după mutarea 1...a2 albul, mutînd cu regele, ar putea cîștiga în ambele cazuri.

Finalul acesta ar putea fi categorisit și în capitolul „Pierderea spațiului", deoarece negrul și-a pierdut spațiul de joc datorită primei mutări a albului. De fapt însă negrul și-a pierdut spațiul de joc numai în sensul că nu are posibilități decît pentru mutări dăunătoare; mutarea din text mai depune o rezistență destul de mare.

2. Te5-a5 ! . . .

După cum am văzut, această mutare nu putea fi efectuată în mod direct.

2. . . Rh1-g2
3. Ta5:a2 A, B, C

A)3. ... g4-g3
4. f2-f4+! ! I, II

I)4. ... Rg2-h1

După 4...Rf1, pe lîngă 5. Ta1+ e bine și 5. f5.

5. Ta2-a1+ Rh1-h2

6. f4-f5 şi albul cîştigă, indiferent care pion negru înaintează.

III)4. ... Rg2-h3 (f3)
5. f4-f5 g3-g2
6. Ta2-a1 Rg2-f2 (h2)
7. f5-f6 cîştigă.

B) După 3... e3, pe lîngă 4. f4+ e bine şi 4. f:e3+ Rf3 5. Ta3 g3 6. e4+ Rf4 7. T:g3±

C)3. ... Rg2-f3
4. Rd7-e6 I, II

I)4. ... e4-e3
5. f2:e3 Rf3:e3

Sau 5...g3 6. Rf5 g2 7. T:g2±.

6. Re5-f5 g4-g3
7. Rf5-g4 şi albul cîştigă.

II)4. . . g4-g3
5. f2:g3 Rf3:g3

Sau 5...e3 6. Rf5 sau 6. Ta3±.

6. Re6-e5 (d5) . . .

Şi nu 6. Rf5? ca în varianta I, din cauza Rf3 remiză.

6. . . Rg3-f3

7. Re5-d4 şi albul cîştigă.

70. Şahmatî v SSSR, 1955



Alb cîştigă 3 + 4 = 7

Acest studiu merită să fie remarcat numai datorită integrării sale în ansamblu şi nu ca studiu de sine stătător.

1. Rb7-c6 . . .

Şi nu 1. Te5? a2! 2. Ta5 Rg2 3. T:a2 Rf3 4. Rc6 e3 remiză; nici 1. Tc2? e3 (1. Rg2? 2. f4+ Rf1 3. f5 e3 4. Tc1+ Re2 5. f6 Rd2 6. Ta1 e2 7. f7±) 2. f:e3 g3 remiză.

1. . . Rh1-g2

Înaintarea unuia din pioni nu permite o rezistenţă mai mare, de exemplu: 1... e3 2. f:e3 g3 3. Tc1+ Rh2 (3...Rg2 4. e4 Rf3 5. e5 etc) 4. Rb5 g2 5. Rb4±; sau 1...g3 2. f:g3 e3 3. Tc1+ Rg2 4. Rd5 (sau g4) şi albul cîştigă, deoarece în urma mutării Dg1+, dama ce se transformă pe a1, se pierde.

2. Rc6-d5! . . .

Albul este silit să dea pionul „f", deoarece la 2. Tc2? urmează e3! 3. f:e3+ (3. f4+ Rf3 4. f5 e2 5. Tc1 Rf2 remiză) 3...Rf3 4. Rd5 (4. Tc3 a2 5. Ta3 g3 6. e4+ R:e4 remiză) 4...R:e3 5. Re5 (5. Tc3+ Rf4 6. Tc4+ Rf3 7. Re5 a2! 8. Ta4 g3 9. Ta3+ Rf2 10. Rf4 g2 11. T:a2+ Rg1 remiză) 5... a2! (pentru a face posibil patul) 6. T:a2 g3 7. Ta3+ Rf2 8. Rf4 g2 9. Ta2+ Rg1! 10. Rg3 Rh1 remiză.

2. . . Rg2:f2

Dacă 2...g3 atunci 3. f:g3+ e3 4. Rd4 şi albul cîştigă; dacă 2...e3 atunci 3. f:e3 g3 4. e4 Rf2 5. Tc1 g2 6. e5 şi albul cîştigă.

3. Rd5:e4 g4-g3

Sau 3...Re2 4. Rf4±, sau 3...a2 4. Tc2+, sau 4. Ta5 şi albul cîştigă.

4. Tc5-c2+ Rf2-g1
5. Re4-f3 a3-a2
6. Tc2:a2

şi albul cîştigă ; pentru obţinerea remizei ar mai trebui un tempo Rh1, care lipseşte.

Pe lîngă valoarea lor propriu-zisă, aceste studii-gemene mai fac efect şi datorită faptului că în fiecare dintre ele regele alb se deplasează pe o altă diagonală.

71. Concursul internaţional din Brazilia
1955

Remiză 5 + 5 = 10

Acest studiu ar putea fi încadrat în grupa celor cu variante interdependente numai în cazul cînd, în fiecare din variante, mutarea bună din cealaltă variantă ar da loc unei rezistenţe mai însemnate sau n-ar avea efect şi, în acest fel, s-ar crea nişte curse reciproce. Aci însă nu este cazul, deoarece în ambele variante rezistenţa maximă rezultă dintr-o a treia mutare, care constituie „adversarul invizibil".

1. b4:a5 ...

Şi nu 1. a:b5? a4∓ nici 1. h5 N:a4∓ şi nici 1. Rc7 a:b5∓.

1. . . **b6:a5**

După 1...N:a4 2. a:b6 rezultă o remiză uşoară. Un joc introductiv este întotdeauna indicat într-un studiu ; cel de faţă mai este şi elegant prin neglijarea nebunului : albul nu-l ia, iar negrul nu-l retrage.

2. Rd8-c7 . . .

Nici acum nebunul nu poate fi luat din cauza pionului a4 ; la 2. h5 ? urmează N:a4 şi 3... Nc2∓.

2. . . **Nb5:a4**

Dacă 2...Nc6 atunci 3. Rb6 N:g2 4. R:a5 etc., iar dacă 2...Rc3, atunci 3. a:b5 Rd4 (3...a4 4. h5±) 4. h5 Re5 5. R:b7 cu şanse de cîştig.

3. Rc7-b6 **Na4-c6**

După 3...Nc2 urmează 4. R:a5 Ne4 5. Rb6 orice 6. h5 remiză.

4. Rb6:a5 **A, B**

Acum după 4...Ng2 urmează 5. h5 sau Rb6, mutări după care survine o remiză uşoară.

A)4. ... **Rd2-c3**

Albul are acum doar trei mutări posibile. După 5. g4 b5 cîştigă net ; nu tot astfel se întîmplă însă după

5. h4-h5 . . .

După care 5...b5 nu mai corespunde, deoarece după 6. h6 trebuie să renunţe la pion. Negrul cîştigă însă acum printr-un joc frumos, a cărui primă mutare este :

5. . . **Rc3-d4 !**

care printr-o ameninţare ce a fost folosită într-un studiu de compozitorul cehoslovac Fritz, 6...Rc5 7...Nb5

și 8...b6+ zădărnicește înaintarea pionului, impunînd mutarea

6. Ra5-b6 ...

In studiul lui J. Fritz, mutarea următoare:

6. . . Rd4-e5

a luat pionul și a constituit sfîrșitul partidei; aici însă negrul are posibilitatea de a obține victoria în trei variante:

a) **7. h5-h6 Re5-f6**
8. g2-g4 ...

Altfel pionul este pierdut.

8. . . Rf6-g6
9. g4-g5 ...

Albul a reușit să-și aducă pionii pe cîmpuri negre, fapt ce constituie prima condiție a salvării. Acum însă pierde din cauza zugzwangului.

9. ... Nc6-e4 !
10. Rb6-c5 Rg6:g5 și negrul cîștigă.

Acesta a fost un caz tipic de zugzwang. Dacă albul ar fi putut renunța la mutarea a 10-a, negrul nu ar fi putut să cîștige.

b) 7. g2-g4 Re5-f6
8. Rb6-c5 ...

Dacă 8. h6 Rg6, negrul cîștigă ca în varianta a); la 8. Rc7 urmează b5∓.

8. . . Rf6-g5
9. Rc5-b6 (sau orice) Nc6-f3

10. Rb6 oriunde Nf3:g4∓; (sau 10...b5∓).

Aci negrul cîștigă nu numai din cauză că albul se află în zugzwang; dacă negrul ar urma să mute el ar cîștiga de asemenea prin Rh6.

c) 7. Rc5 oriunde N:g2∓.

Acest contrajoc, care este foarte instructiv pentru jocul practic, demonstrează că se pot menține exclusiv numai pionii aflați pe cîmpuri de culoare opusă culorii nebunului advers.

„Adversarul invizibil" devenit acum vizibil, poate fi învins numai prin a treia mutare pe care o are la dispoziție albul:

5. Ra5-b6 Rc3-d4
6. g2-g4 Rd4-e5
7. g4-g5 ...

Pionii albi se află la locurile lor, fără ca albul să se afle în zugzwang, ca în varianta a.

7. . . Re5-f5
8. Rb6-c5

Acum obținerea remizei de către alb nu mai este decît o chestiune de prudență; de exemplu, după mutarea-tempo 8...Nf3 9. Rb6 Ne4 10. Rc5 Rg4, el nu trebuie să mute 11. Rb6? din cauza Rh5!, însă cu 11. Rd4! apărarea este din nou pusă la punct. De aci decurge că apărarea justă constă în menținerea regelui pe cîmpul c5, de unde — în caz de nevoie — își găsește loc pe unul din cîmpurile d4, b5 și b6, indiferent de poziția regelui sau a nebunului negru. Iar dacă prin mutarea 8...Re6 regele negru se străduiește să apere pionul b7, albul îl poate împiedica prin mutările h5 și h6.

B) **4. . . Rd2-e3**
5. g2-g4 ...

Acum aceasta este singura mutare bună dintre cele trei care stau la dispoziția albului, deoarece după 5. h5 Rd4 negrul cîștigă analog contrajocului anterior. Pe de altă parte,

după 5. Rb6 urmează Rf4 6. g3+ Rg4 7. Rc5 Nf3 8. Rb6 Ne4 9. Rc5 R:g3 10. h5 (10. Rd4 Nf3∓) 10...Rg4 11. h6 Rg5∓.

Aşadar, chiar dacă ambii pioni stau pe cîmpuri negre, această poziţie a lor nu este suficientă pentru remiză, decît în cazul cînd pionul „g" a ajuns pînă la cîmpul g5.

5. . . Re3-f4

După 5...Rd4 6. Rb6 se ajunge la o poziţie din varianta A.

6. g4-g5 I, II

I) 6. . . Rf4-f5
7. Ra5-b6 Rf5-g6
8. Rb6-c5 Rg6-h5
9. Rc5-d4 (c4) . . .

Şi nu 9. Rb6? Ne4, şi albul se află în zugzwang.

9. ... Nc6-e8
10. Rd4-c5 Ne8-g6

Dacă 10...R:h4, atunci 11. Rb6 Nc6 12. g6 remiză, iar dacă 10...b5, atunci 11. Rb4 remiză.

11. Rc5-b5 ! . . .

Dar nu 11. Rb6? Ne4∓ şi albul este din nou în zugzwang.

11. ... Ng6-c2 tempo
12. Rb5-c5 . . .

La 12.Ra5? urmează 12...Nd3 13.Nb5 Ne4 14. R oriunde R:h4∓.

12. . . Nc2-d3
13. Rc5-d4 Nd3 oriunde
14. Rd4-c5 remiză.

Regele alb continuă să penduleze între b5, c5 şi d4, mutînd pe b6 numai după Ne4.

II) **6. . . Nc6-e4**
7. Ra5-b6 . . .

Nu 7.Rb5 (b4)? Rg4 8.Rb6 Rh5∓ şi albul ajunge în zugzwang.

7. . . Rf4-f5
8. Rb6-c5 . . .

La 8.Rb5? urmează 8...Rg4∓ ca mai sus.

8. . . Rf5-g4

În cazul altei mutări se ajunge în varianta I.

9. Rc5-d4 Ne4-b1 (g6) tempo
10. Rd4-c5 . . .

Se ameninţase R:h4.

10. . . Rg4-h5
11. Rc5-b5 ! ...

La 11.Rb6? Ne4∓; sau 11.R oriunde R:h4∓.

11. . . Nb1-c2 tempo
12. Rb5-c5 . . .

Altă mutare nu e bună: 12.Ra5 Nd3∓; 12.Rb6 Ne4∓; 12. R oriunde R:h4∓.

12. . . Nc2-d3
13. Rc5-d4 . . .

Cîmpul b5 este ocupat.

13. . . Nd3 oriunde
14. Rd4-c5 şi aşa mai departe: remiză.

Aceasta este varianta principală a studiului.

Se poate face constatarea că dacă la mutarea a 6-a a variantei A, respectiv la mutarea a 5-a a variantei B, albul mută g2-g3 în loc de g2-g4, el nu pierde încă datorită acestui fapt, ci amînă numai obţinerea remizei. Se pune întrebarea dacă lucrul acesta poate fi considerat drept dual.

Din noțiunea de dual rezultă că acesta survine în cazul cînd rezultatul identic poate fi înfăptuit nu numai în felul intenționat de autor, ci și pe altă cale, oricît ar fi de lungă și de dificilă această modalitate secundă.

S-ar putea imagina o poziție în care scopul să poată fi realizat numai dacă albul ar efectua mutarea g2-g4 în două faze (de exemplu, din cauza zugzwangului), dar aici nu e cazul: aici singura condiție a remizei este ca pionul „g" să ajungă pînă la g5 și deci, amînarea acestei înaintări este lipsită de sens și nu poate constitui un dual, deoarece nu este vorba de o altă cale de obținere a remizei. Cea mai simplă dovadă a justeții argumentației constă în faptul că după 5.g3 Re4 (amenință Rf5) 6.g4 Rf4, se ajunge la exact aceeași poziție ca și după 5.g4 Rf4. Este vorba tot atît de puțin despre un dual ca și în cazul în care — indiferent după cîte încercări eșuate — una din părți mai are încă posibilitatea de a reveni pe drumul cel bun, în cazul că mai există un astfel de drum unic. Nu se consideră dual situația în care un cal care trebuie să ajungă, de pildă, de pe cîmpul h1 pe e4, are posibilitatea de a ajunge la țintă fie prin f2, fie prin g3, nu se consideră dual nici măcar situația în care două mutări pot fi intervertite pe același parcurs.

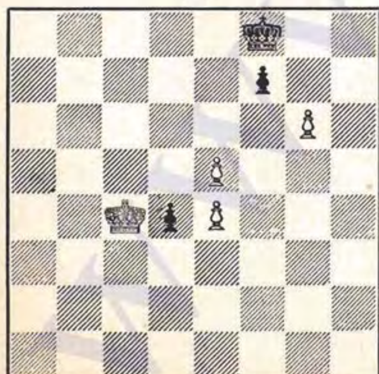
CAPITOLUL XI

Schimbarea forțată a poziției figurilor adverse

Această manevră are loc ori de cîte ori — fie chiar cu prețul unui sacrificiu — silim una sau mai multe dintre figurile adversarului care ne stătea în cale să părăsească un cîmp, o linie sau o diagonală, determinînd-o să treacă pe un cîmp unde nu ne mai stînjenește. Așadar, schimbarea forțată a poziției figurilor adverse înseamnă de fapt o înlăturare a capacității lor defensive într-un anumit sector al tablei.

Capitolul de față cuprinde studii cu această temă. Deosebim studii în care

72. **Revista romînă de șah, 1929**



Alb cîștigă 4 + 3 = 7

o figură este obligată să părăsească un cîmp (dislocare) sau o linie (diagonală), deviere.

1. g6-g7+! . . .

Regele trebuie să fie dislocat de pe poziția sa favorabilă, prin sacrificarea unui pion. Dacă 1.g:f7? atunci 1...R:f7 2.Rd3 Re7! remiză; pe lîngă dislocarea regelui negru, pionul f7 rămîne ca figură „dăunătoare".

1. . . Rf8:g7
2. Rc4:d4 . . .

Este prematur 2.e6? din cauza 2...d3 sau 2...Rf6 remiză.

2. ... Rg7-f8 !

Negrul a pierdut un tempo; la alte mutări ale regelui cîștigă Rd5.

3. e5-e6! f7:e6

După 3...Re7 urmează 4.e:f7 R:f7 5.Rd5±, iar la 3...f6 4.Rc5 Re7 5.Rd5 Re8 6.Rd6 Rd8 7.e7+ Re8 8.Re6 f5 9.R:f5 Rf7 10.e8D+ R:e8 11.Re6±.

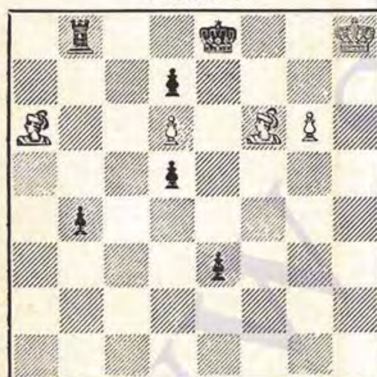
4. e4-e5! A, B

Și nu 4.Rc5? e5! 5.Rd5 Rf7 6.R:e5 Re7 remiză; ocuparea cîmpului e5 este importantă pentru ambele părți.

A) 4. . . Rf8-e7
5. Rd4-c5 Re7-d7
6. Rc5-b6 Rd7-d8
7. Rb6-c6 Rd8-e8
8. Rc6-d6 Re8-f7
9. Rd6-d7 Rf7-f8
10. Rd7:e6 și albul cîștigă; bineînțeles, opoziția regelui negru care pe cîmpul e7 avusese încă efect, nu mai are nici o valoare acum, pe e8; regele nu are unde să se retragă.

Б) 4. ... Rf8-f7
5. Rd4-c5 Rf7-g6
6. Rc5-c6! Rg6-g5
7. Rc6-d7 Rg5-f5
8. Rd7-d6 și albul cîștigă.

73. Adevărul literar și artistic,
Concurs internațional Wolfgang Pauly,
1936
Premiul I



Mat în 4 mutări 5 + 6 = 11

1. Na6-b7! A, B

Scopul sacrificiului este acela de a deplasa turnul negru de pe linia a 8-a, fără de care regele negru ar muta pe cîmpul f7 dînd șah prin descoperire; al doilea sacrificiu al celui de al doilea nebun va fi necesar deoarece fără el turnul s-ar putea întoarce pe linia 8-a. Nu merge 1.Ne2? Tb5! 2.Nh5 (2.N:b5 duce la mat în 5 mutări) 2...d4.

A) 1. . . Tb8:b7
2. Nf6-d8!! ad libitum
3. g6-g7 ad libitum
4. g7-g8D mat.

B) 1. . . e3-e2
2. Nb7:d5 e2-e1D
3. Nd5-f7+ Re8-f8
4. Nf6-g7 mat.

Ordinea sacrificării nebunilor nu poate fi schimbată: 1.Nd8? T:d8 2.Ne2 Tb8.

74. Revista romînă de șah,
1935
Premiul II



Alb cîștigă 5 + 8 = 13

In problema anterioară, albul și-a sacrificat ambii nebuni; în studiul acesta, ambele turnuri.

1. Tf1-a1! . . .

Dacă 1.Th4? atunci 1...Tb7+ 2.Rc6 Cf7 3. f:g7 (3. Ta1+ Rb8 etc.) 3... Cd8+ 4. R oriunde T:g7 și albul nu mai poate cîștiga.

1. . . Ta7:a1
2. Tf4-h4 . . .

Inainte de această mutare, decisivă, turnul negru a trebuit să fie neapărat îndepărtat de pe poziția sa bună de apărare.

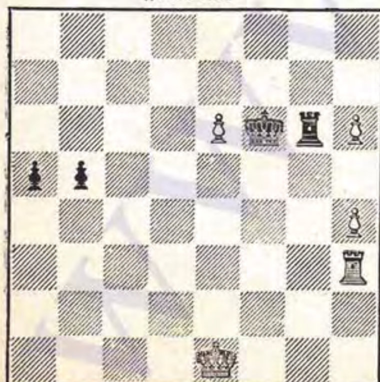
2. . . Cg5-f7
3. Th4-h8+! . . .

Acum, deoarece rolul turnului a fost preluat de cal, albul îl îndepărtează și pe acesta printr-un al doilea sacrificiu. 3.f:g7? era prematur din cauza 3. . .Cd8 4.Th8 Td1∓.

3. . . Cf7:h8
4. f6:g7 și albul cîștigă.

In următoarele trei studii, devierea se produce prin legare, la fel ca în cele prezentate pînă acum. Această legare nu este însă obișnuită (ca de exemplu: turnul leagă nebunul sau viceversa, ori unul din ele leagă un cal de rege). Legarea obișnuită poate fi prețioasă în partidele practice; pentru a constitui motivul unui studiu, legarea trebuie să fie excepțională; legările din cele trei studii ce vor urma sînt caracterizate prin faptul că figura care leagă poate fi luată ea însăși de către figura legată; legarea durează așadar numai timp de o mutare și are drept unic scop să silească figura legată să-și părăsească locul prin luarea figurii care leagă. In afară de aceasta, toate trei alcătuiesc un întreg tematic intitulat „Puțină geometrie" și cuprinzînd: primul — verticala; al doilea — orizontalele; al treilea — unghiul drept.

75. Magyar Sakkvilág,
1943
„Verticala"



Alb cîștigă 5 + 4 = 9

1. Th3-e3 A, B

Amenință e7-e8D; nu 1.h7? din cauza 1...Th6 2.Te3 T:h7 remiză.

A) 1. . . Rf6-e7
2. h6-h7 Tg6-h6
3. Te3-c3 Th6:e6+

După 3...T:h4 urmează 4.T:c8±, iar după 3...Rd8 4.e7+ R oriunde 5.Tc8±.

4. Tc3-e3! legarea verticală.

După 4.Rd2 (f2) Td6 (f6)+ 5. R oriunde Td8 (f8) remiză. (5.Td3 Th6 6.Tc3 Rd6 remiză).

4. . . Te6:e3+
5. Re1-d2 (f2) și albul cîștigă.

B) 1. . . Tg6-g8
2. e6-e7 . . .

Dacă 2.h7? atunci 2.Te8 (amenință Rg7) 3.Tg3 Th8 remiză.

2. . . Tg8-e8
3. h4-h5! I, II

Dacă 3.h7? atunci Rg7 remiză.

I) 3. . . Rf6-f7
4. Te3-f3+ Rf7-g8

4. Re6 5.h7±.

5. Tf3-f8+ Te8:f8
6. h6-h7+ și albul cîștigă.

II) 3. . . a5-a4
4. Re1-d2 (d1) . . .

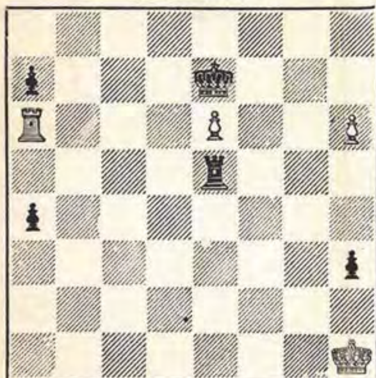
Și nu 4.Tf3+? Rg5 5.Te3 R h6 remiză și nici 4.Rf2? Rf7 5.Tf3+ (5.Rg3 Rg8 6.Tg4 Rh7 remiză) 5...Rg8 remiză (6.Tf8+? T:f8+∓).

4. . . Rf6-f7

După 4...a3 5.Rc3±.

5. Te3-f3+ și albul cîștigă la fel ca în varianta I.

76. Magyar Sakkvilág,
1943
„Orizontalele"



Alb cîștigă 4 + 5 = 9

1. h6-h7 Te5-h5
2. Ta6-a5 ! ...

Prima orizontală. Nu este bine 2.Tc6? a3 4.Tc8 a2∓; deci întîi trebuie luat primejdiosul pion a4, prin dublul pseudosacrificiu al turnului.

2. . . Th5-h4

După 2...Th6 3.T:a7+ (mai bine decît T:a4) 3...Rf6 4. e7 T:h7 5.Ta6+ Rf7 6.Ta8±. După 2...T:a5 urmează 3.h8D, dar deoarece victoria nu este încă certă, este necesar să se continue analiza.

3... R:e6 4. De8+ cu cîștigarea turnului ;

3...a3 4.Dc3 Tf5 (4...Ta6 5.Dg7++±; 4...Ta4 5.Dc7++±) 5.D:h3 R:e6 6.D:a3+;

3...Td5 4.Dg8 Tf5 (4...a3 5.Df7+ Rd6 6.Dd7+ Re5 7.D:a7 R:e6 8.D:a3 Dh5 9.Df3 Th8 10.Rh2 zugzwang) (5.Dc8 Td5 6.Da6 Td6 7.D:a7+ R:e6 8.D:a4 Re5 (f5) 9.Db3 (h4)±.

3. Ta5:a4 . . .

A 2-a orizontală.

3. . . Th4-h5
4. Ta4-a6 Re7-f6

Amenință T:h7 ; după 4...Th4 (h6) urmează tot Tc6, deoarece pionul a4 a dispărut.

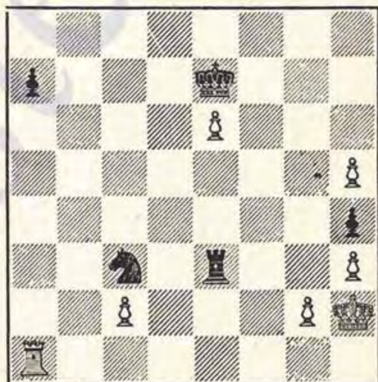
5. Ta6-c6 . . .

Și nu 5.Rh2? T:h7 6.e7+ Rf7 7.T:a7 Th6 remiză.

5. ... Th5:h7
6. e6-e7+ Rf6-f7
7. Tc6-c8 și albul cîștigă.

Interesant este în acest studiu că pionul a7 nu a permis accesul turnului alb pe linia a 8-a, silindu-l să-l ocolească.

77. Magyar Sakkvilág,
1943
„Unghiul drept"



Albul cîștigă 7 + 5 = 12

1. h5-h6 A, B

Nu e bine 1.T:a7+ R:e6 2.h6 Rf6 3.h7 Te8 remiză.

A) 1. ... Te3:e6
2. Ta1-e1 ! . . .

Una din laturile unghiului drept. Acum cealaltă latură nu este bună : 2. h7 Th6 3. Ta6 Th5 4. g4+ (4. Ta5 Th6 repetarea mutărilor anterioare ; 4. T:a7+ Rf6 remiză ; 4. Ta5

Th6 5. T:a7+ Rf8 6. g4 h:g3+ 7. R:g3 Ce4+ 8. Rf4 Cf6 remiză, deoarece după schimbul de turnuri, unul din pioni este oprit de rege, iar celălalt de cal) 4... g:h3+ 5. R:g3 Rf8 6. T:a7 Ce4+ 7. R oriunde Cf6 remiză.

2. . . Te6:e1
3. h6-h7 Te1-e4

Cea mai bună mutare; scopul ei este ca atît calul cît și pionul „h" să fie apărați: 3...Te2 4.h8D T:c2 5.Dh7+ și albul cîștigă.

4. h7-h8D Te4-c4
5. Dh8-g8! și albul cîștigă, deoarece în urma mutării turnului se pierde fie calul, fie importantul pion „h".

B) 1. . . Te3-e5
2. h6-h7 Te5-h5
3. Ta1-a5! . . .

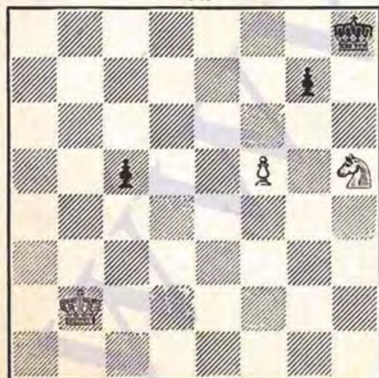
Cealaltă latură a unghiului drept.

3. ... Th5-h6

După 3...T:a5 4.h8D albul cîștigă deoarece după 4...Tc5 decide 5.Dg8, iar după 4...Ca4 urmează 5.D:h4+ R:e6 6.Db4.

4. Ta5:a7+ Re7-f6
5. e6-e7 și albul cîștigă; de exemplu 5...T:h7 6.Ta6+ Rf7 7.Ta8.

78. Magyar Sakkvilág, 1940



Alb cîștigă 3 + 3 = 6

1. Rb2-c3 A, B

Nu 1.Rb3? Rg8 2.Cf6+ Rf7 3.Cg4 Re7 4.Rc3 (4.Rc4 Rd6 remiză) 4...Rd6 5.Rc4 Rc6 6.Ce5+ Rd6 7.Cd3 Re7 remiză.

A) 1. . . Rh8-g8

Amenință Rf7 și apoi g7-g6.

2. Ch5-f6+!! I, II

Deplasează pionul negru de pe locul de unde poate forța schimbul de pioni.

I) 2. ... g7:f6
3. Rc3-c4 Rg8-g7 (h7)

După 3..Rf7 4. R:c5 Re7 5. Rc6 Rf8 6. Rd6 Rf7 7. Rd7 Rf8 8. Re6 Rg7 9. Re7 albul cîștigă.

4. Rc4-c5 Rg7-h6
5. Rc5-d6 Rh6-h5

Nu mai folosește la nimic nici 5...Rg7, deoarece împotriva R:f6 nu există opoziție.

6. Rd6-e7 Rh5-g5
7. Re7-e6 și albul cîștigă.

II) 2. ... Rg8-f7
3. Cf6-g4 . . .

Și nu 3. Ce4? g6 4. f6 g5 5. Rd3 g4 6. Re3 g3 7. Rf3 c4 remiză.

3. . . Rf7-e7
4. Rc3-d3! . . .

4. Rc4? Rd6 remiză.

4. . . Re7-ad libitum
5. Rd3-e4! și albul cîștigă.

B) 1. . . Rh8-h7
2. Ch5-f4 Rh7-h6

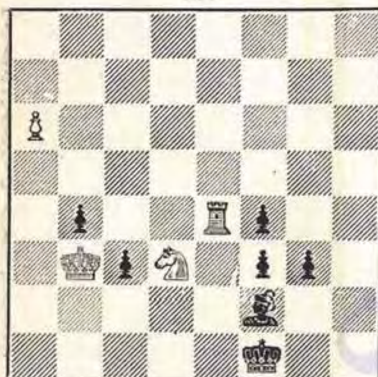
Dacă 2...Rg8 atunci 3. Rc4 Rf7 4. Cd5 g6 5. f6 g5 6. R:c5 și albul cîștigă.

3. Cf4-e6 Rh6-h5

După 3...g5 4. C:c5 g4 5. Ce4±.

4. Rc3-c4 Rh5-g4
5. Ce6:g7 Rg4-g5
6. Rc4:c5 Rg5-f6
7. Rc5-d6 Rf6:g7
8. Rd6-e7 și albul cîștigă.

79. De Schaakwereld,
1938



Alb cîștigă 4 + 7 = 11

1. Te4-e1+! A, B

Nu cîștigă 1. C:f2? g:f2 2. a7 Rg1! 3. a8D f1D 4. T:b4 Db1+ 5. R:c3 D:b4+ 5. R:b4 f2 remiză (f4 nu este un pion dăunător!); nici 1. T:f4 Re2 2. Cc1+ Rd1 3. T:f3 g2! remiză.

A) 1. . . Nf2:e1
2. a6-a7 g3-g2

După 2...f2 urmează 3. a8D g2 4. C:f4 g1D 5. Da6 mat.

3. a7-a8D g2-g1D

Dacă 3...g1C, atunci 4. Da1 f2 5. C:f4 C oriunde 6. Da6+ Rg1 7. Dg6+ și albul cîștigă.

4. Da8:f3+ Ne1-f2
5. Df3-d1+ I, II

I) 5. . . Rf1-g2
6. Cd3:f4+ Rg2-h2

Dacă 6...Rh1, atunci 7. Df3+ și mat la mutarea următoare.

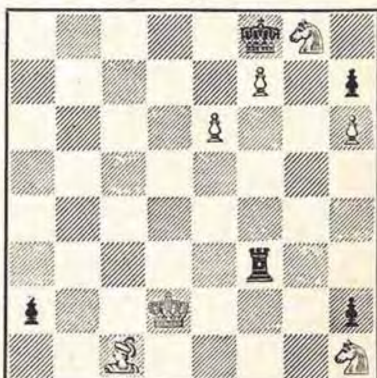
7. Dd1-h5+ Rh2-g3
8. Cf4-e3+ și albul cîștigă.

II) 5. . . Nf2-e1
6. Dd1:e1+ Rf1-g2
7. Dd3:f4+ Rg2-h1
8. De1-e4+ Rh1-h2
9. De4-h7+ și cîștigă dama.

Dacă negrul — atunci cînd are ocazia — împinge înainte pionul „c", acesta poate fi luat fără a se schimba, în fond, mersul jocului, deoarece — în cîmp deschis — regele alb are o poziție la fel de bună ca și cînd ar fi apărat de pionii negri.

B) 1. . . Rf1-g2
2. Cd3:f4+ Rg2-h2
3. Te1-f1! și albul cîștigă; blocada este completă.

80. L'Italia Scacchistica,
1932



Alb cîștigă 7 + 5 = 12

1. Nc1-b2 . . .

Amenință Ng7 mat care se poate para numai prin

1. . . a2-a1D
2. Nb2-g7+ . . .

Nu e bine 2. N:a1 Td3+ remiză prin șah etern,

2. . . Da1:g7
3. e6-e7+ . . .

Și nu 3. h:g7 R:g7 4. Ch6 Rf8 remiză.

3. . . Rf8:f7
4. h6:g7 . . .

Dama aflată în priză timp de trei mutări, a putut fi luată numai acum.

4. . . Tf3-f1 (a3)
5. Cg8-f6 și albul cîștigă.

Unul din pioni devine damă, iar albul își păstrează unul din cai. Dama a trebuit deplasată pe cîmpul g7, deoarece numai acolo (și nici acolo imediat) putea fi luată în mod avantajos.

Problema următoare prezintă de asemenea o dislocare a damei.

81. Ellenzék, 1927



Mat invers în 3 mutări 8 + 3 = 11

1. Nh4-g3 ! A, B, C, D, E

Prin uriașa sa superioritate materială, albul stăpînește în așa măsură tabla, încît — în patru mutări — este în stare să oblige dama neagră, de altminteri liberă în mișcări, să ocupe un cîmp care corespunde scopurilor sale; bineînțeles, albul poate face aceasta numai cu ajutorul mutării de mai sus.

A) 1. . . De7-e8 (e6) sau h2-h1D (C)
2. Ng3-f4+ D -e3
3. Tf1-h1 De3-f4
4. Nd3-b1+ Df4:d4 mat.

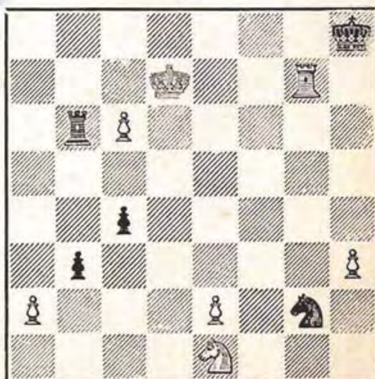
B) 1. . . De7-b7
2. Nd3-c2 Rd2:c2
3. Dd4-b2+ Db7:b2 mat.

C) 1. . . De7-c7 (f8, f7, g5)
2. Ng3-f4+ D :f4
3. Nd3-b1+ Df4:d4 mat.

D) 1. . . De7-a3 (:e2, e3, e4, h7)
2. Nd3-b1+ D -d3
3. Tf1-h1 Dd3:d4 mat.

E) 1. . . D intră în priza damei albe.
2. Nd3-b1 D :d4 mat.

82. Revista romînă de șah, 1947



Alb cîștigă 7 + 5 = 12

1. a2:b3 A, B

A) 1. . . c4:b3

Pentru realizarea ideii, această introducere era necesară în scopul de a nu permite turnului să se retragă încă din prima mutare.

2. Tg7-g4 ! ! ...

Mutarea-cheie.

Numai pe linia a 4-a turnul alb poate interfera cu succes turnul și pionul avansat ale inamicului. Nu este bine:

2. Tg3 ? b2 3. c7 Tb7 4. Tb3 T:b3 (4. Rd6 T:c7 5. Tb5 Tc1 6. C:g2 b1D 7. T:b1 T:b1 8. e4 Rg7 9. e5 Rg6 10. e6 Rf6 11. Cf4 Tb6+ remiză) 4...T:b5 5. c8D+ Rg7 6. Dc3+ Rf8 7. Df3+ (7. Df6+ Rg8 8. Dg6+ Rh8 9. Db1 C:e1$\pm$) 7...Rg7 8. D:g2+ Rh8 ! remiză.

2. Tg3 ? b2 3. c7 Tb7 4. Tb3 T:b3 5. c8D+ Rg7 remiză;

2. Tg6 ? b2 3. c7 Tb7 4. Tb6 T:b6 remiză;

2. T:g2 ? b2 3. c7 Tb7 4. Rd6 T:c7 5. R:c7 b1D 6. Cf3 Df1 ! 7. Th2 Rg7 8. h4 Rf6 9. h5 Re6 remiză;

2. c7 ? R:g7 3. c8D b2 4. Dc3+ Rh7 5. Dd3+ Rh6 6. C:g2 (6. Db1 ? C:e1 cîștigă) 6...b1D remiză.

2. . . b3-b2

Dacă 2...C:e1, atunci 3. c7 Tb7 4. Rd7 T:c7 5. R:c7 și albul cîștigă.

3. c6-c7 Tb6-b7
4. Tg4-b4 ! Tb7:b4
5. c7-c8D+ Rh8-h7

Dacă 5...Rg7, atunci 6. Dc3+$\pm$.

6. Dc8-c2+ Dh7-g8

După 6...Dh6 urmează 7. Dd2+ Tf1 8. D:b2 C:e1 9. Db6+ R oriunde 10. Da5 (g1-b1)+ și cîștigă.

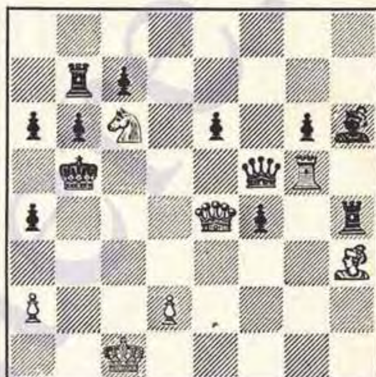
7. Dc2-g6+ Rg8-h8
8. Dg6-e8+ Rh8 oriunde
9. De8-e7+ și albul cîștigă.

B) 1. . . Rh8:g7
2. b3:c4 ...

Și nu 2. c7 ? c:b3 3. c8D b2 4. Dc3+ Rh7 5. Dd3+ Rh6 remiză.

2. . . Cg2-e3 (:e1)
3. c4-c5 și cîștigă.

83. **Buletinul săptămînii,** 1937



Mat în 3 mutări 7 + 12 = 19

1. De4:e6 Df5-c5+
2. De6-c4+ Rg5:c4
3. Nh3-f1 mat.

2. . . Rg5:c6
3. Tg5:g6 mat.

1. . . Rb5-c5
2. d2-d4+ Rc5-b5
3. Nh3-f1 mat.

1. . . Df5:g5
2. Nh3-f1+ Rb5-c5
3. d2-d4 mat.

1. . . Nh6:g5
2. Nh3-f1+ Df5-d3
3. De6-d5 mat.

1. . . Th4:h3
2. Tg5:f5 g6:f5
3. De6-d5 mat.

1. . . a4-a3
2. Nh3-f1+ etc.

CAPITOLUL XII

Sacrificii în serie

Sacrificiul nu poate constitui niciodată un scop în sine; el este un mijloc care servește la împlinirea unui țel. Din această cauză este logic că în cazul unui studiu care conține sacrificii, caracterul său va fi determinat de scopul sacrificiului și nu de sacrificiul (sau sacrificiile) în sine.

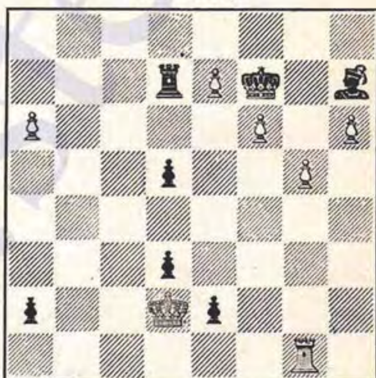
Totuși, nu e lipsit de frumusețe momentul din studiul nr. 111, în care albul își sacrifică ultima figură cu ajutorul căreia — la o desfășurare normală a jocului — ar fi putut avea perspective de victorie. Scopul acestui sacrificiu este acela de a i se lua — cu orice preț — regelui inamic un cîmp (în cazul de față cîmpul g8). Acest scop nu este nici de cum unul estetic (acțiunea contrară ar îndeplini această condiție: să i se ofere regelui advers un cîmp). Elementul estetic a fost obținut totuși și el se datorește faptului însuși al sacrificiului.

În acest capitol am grupat cîteva studii „cu sacrificii", studii în care — fie sub aspectul calitativ, fie sub cel cantitativ — sacrificiul în sine constituie elementul tematic dominant.

Albul are două mutări naturale:

1) 1. Ta1, după care 1...Tc7 decide imediat, deoarece la 2. T:a2 care era

84. Revista romînă de șah, 1936
„Reconstrucție"



Remiză 7 + 7 = 14

scopul urmărit, cîștigă 2...Tc2+ (e bine și 2...Tc1).

2) 1. Tc1 oferă o rezistență mai mare; se amenință 2. Tc8 dar negrul cîștigă totuși prin 1...Tc7! 2. Ta1 (2. T:c7 e1D+ 3. R:e1 a1D+ și cîștigă) 2...Tc2+ 3. Re1 (e3) d2 4. R:e2 Tc1! 5. R:d2 (5. e8D+ R:e8 nu mai ajută la nimic) 5...T:a1 6. a7 Td1+ și cîștigă.

Continuarea care salvează partida este:

1. g5-g6+ Nh7:g6
2. h6-h7 Ng6:h7

S-a revenit la poziţia iniţială, fără cei doi pioni albi.

Dacă 2...a1D, atunci 3. T:a1 N:h7 4. a7 şi cîştigă; şi mai slab este 2...e1D din cauza 3. T:e1 cu ameninţarea e8D.

3. a6-a7!! . .

Incă nu e bine 3. Tg7+ Re8 4. T:h7 e1D+ 5. R:e1 a1D+ 6. R oriunde Df6∓.

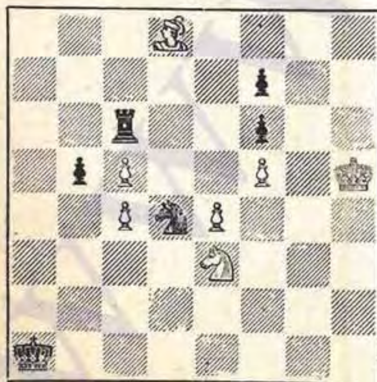
3. . . Td7:a7
4. Tg1-g7+ Rf7-e8

La 4...R:f6 5. e8C+ orice şi 6. T:a7 şi cîştigă.

5. f6-f7+ Re8:e7
6. f7-f8D+ Re7:f8
7. Tg7:a7 orice
8. Ta7:a2 remiză.

Deşi sacrificarea celor cinci pioni albi nu constituie decît un mijloc pentru cîştigarea turnului negru, totuşi acest sacrificiu „în serie" reprezintă tema principală a studiului.

85. Tijdschrift KNSB, 1939



Alb cîştigă 7 + 6 = 13

1. Nd8:f6! Tc6:f6
2. Ce3-c2+!! A, B, C, D

A) 2. . . Cd4:c2

In urma sacrificiilor făcute, albul a rămas numai cu pioni, dar aceştia sînt foarte tari din cauza poziţiei proaste a figurilor negre.

3. c4:b5 I, II

I) 3. . . Cc2-d4
4. b5-b6! . . .

Este interesant că acum negrul nu poate folosi cîmpul eliberat c6, deoarece niciuna din figurile sale nu-l poate ocupa fără a o stînjeni în mod decisiv pe cealaltă. Albul nu putea juca 4. Rg5 din cauza 4...Te6! 5. f:e6 (5. b7 Te8) 5...C:e6+ 6. Rf6 C:c5 7. e5 Cd7+ şi negrul obţine remiza.

4. . . Cd4-c6

Sau 4...Tc6 5. b7±; sau 4...C:f5 5. b7 Th6+ 6. Rg5 Th8 7. R:f5 şi albul cîştigă; 4...Te6 5. f:e6 f:e6 6. Rg6 Rb2 7. Rf6 Rc3 8. b7 Cc6 9. R:e6 Cd8+ 10. Re7! C:b7 11. c6 Ca5 12. c7 Cc6+ 13. Rd7 şi albul cîştigă.

5. Rh5-g5 Tf6:f5+

Sau 5...Tg6+ 6. f:g6 f:g6 7. b7 Rb2 8. e5 şi albul cîştigă.

6. e4:f5 Ra1-b2
7. Rg5-f6 Rb2-c3
8. Rf6:f7 Rc3-d4
9. Rf7-e8 Rd4:c5

Sau 9...Re5 10. Rd7 etc.

10. f5-f6 şi albul cîştigă.

II) 3. . . Cc2-b4
4. Rh5-g5! ...

Acum numai mutarea aceasta cîştigă şi nu cea din varianta anterioară 4. b6? Tc6 5. b7 Ca6∓.

4. . . Tf6-c6
5. b5:c6 Cb4:c6
6. Rg5-f6 Ra1-b2
7. Rf6:f7 Rb2-c3
8. Rf7-e7 şi cîştigă.

Acestea sînt variantele principale, interdependente (vezi capitolul VI), dar nici celelalte nu sînt lipsite de interes. In ele negrul renunţă de a mai cîştiga o figură, ba mai mult, sacrifică o figură dar caută să obţină compensaţie prin pionul „b".

B)2. . . Ra1-a2
3. Cc2:d4 b5-b4

După 3...b:c4 urmează 4. c6 şi din cauza mutării Cb4+ victoria se obţine mult mai simplu.

4. c5-c6 b4-b3

La 4... T:c6 urmează 5. C:c6 b3 6. Cb4+ Rb2! 7. c5 Rc3 8. c6 b2 (calul nu poate fi luat nici acum şi nici mai tîrziu) 9. c7 b1D 10. c8D+ Rd4 11. Db7 şi albul cîştigă.

5. c6-c7 b3-b2
6. c7-c8D b2-b1D
7. Dc8-a8+ Ra2-b2
8. Da8-b8+ şi după schimbul damelor, albul cîştigă. De exemplu: 8...R oriunde 9. D:b1 R:b1 10. c5 Ta6 11. c6 Ta4 12. c7 Tc4 13. Cb5 etc.

C)2. . . Ra1-b1
3. Cc2-d4 b5:c4

Aceasta este singura mutare care poate fi luată în consideraţie.

4. c5-c6 c4-c3

La 4...T:c6 urmează 5. C:c6 c3 6. Cd4! şi albul cîştigă.

5. c6-c7 c3-c2
6. Cd4:c2 Tf6-c6
7. Cc2-a3+ Rb1-b2
8. Ca3-b5 Tc6-c5
9. e4-e5 şi albul cîştigă.

D)2. . . Ra1-b2
3. Cc2:d4 b5:c4

Sau 3...Rc3 4. e5 R:d4 5. e:f6 b4 6. c6 b3 7. c7 b2 8. c8D b1D 9. Rh6 şi albul cîştigă.

4. c5-c6 c4-c3
5. c6-c7 c3-c2

Sau 5...Tc6 6. C:c6 c2 7. Cb4 şi albul cîştigă.

6. c7-c8D c2-c1D
7. Dc8-b7+ şi albul cîştigă, deoarece urmează mat sau pierderea damei.

In urma a trei mutări diferite ale regelui negru, albul cîştigă în trei moduri deosebite, ultimul fiind cel mai interesant.

86. Schackvärlden,
1940
Menţiune de onoare



Alb cîştigă 7 + 8 = 15

1. Tc1-c7+ Nd6:c7
2. b6:c7 A, B, C

A)2. ... h4:g3
3. Rh2-g2! . . .

Nu 3. D:g3 Db2+ 4. Rg1 Dc1+ 5. Rf2 Dd2+ remiză.

3. . . Rd7:c7
4. b7-b8D+ Rc7:b8
5. Df2-b6+ Dg7-b7+

La 5... Ra8 cîştigă 6. Cc6 (6... Db7 7. Da5 [d8]+).

6. Ca7-c6+ R oriunde
7. Db6-d8+ şi albul cîştigă.

B) 2. . . Cg5-f3+
3. Rh2-h3! . . .

Nu este bine 3. D:f3? D:g3+ remiză şi nici varianta, mai bună în aparenţă, 3. Rh1 Da1+ 4. Rg2 h3+ 5. R:f3 (5. R:h3 Dh1+ 6. Rg4 Ce5 7. Rf4 [g5] Cg6 [f7]+ 8. R oriunde R:c7 şi albul nu poate cîştiga, deoarece calul negru controlează cîmpul c6) 5...Df6+ 6. Rg4 (e4) Df5+! (bineînţeles dama nu poate fi luată deoarece în acest caz, albul cîştigă prin c8D; această interesantă posibilitate salvează varianta B de dual) 7. D:f5 (7. R:h4 Cg6 mat) 7...e:f5+ şi 8. R:f7 remiză. Acest contrajoc este cel puţin tot atît de interesant ca şi varianta B.

3. . . Cf3-g5+

Varianta A poate fi evitată numai prin acest şah.

4. Rh3-g2 h4-h3+
5. Rg2-h2 Cg5-f3+
6. Df2:f3 Dg7-b2+
7. Rh2:h3 Rd7:c7
8. Df3-c6+ Rc7-b8
9. Ca7-b5 şi albul cîştigă.

C) 2. . . Rd7-e7
3. Ca7-b5+ . . .

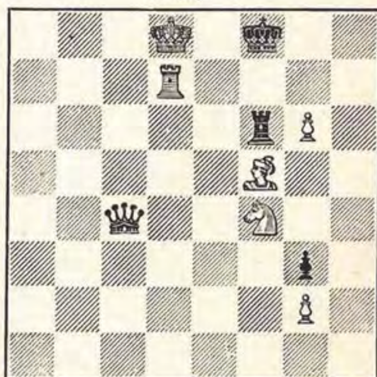
Varianta A nu merge: 3. b8D+ R:b8 4. Db6+ Ra8 5. Cc6 Cf3+ 6. Rh1 Da1+ 7. Rg2 Dg1+ şi cîştigă negrul.

3. . . Rc7:c6
4. Df2-g2+ şi albul cîştigă.

In primul studiu, scopul seriei de sacrificii a fost deschiderea liniei pentru turn, pentru ca acesta să poată lua turnul advers şi pionul primejdios a2; din acest motiv, ca gen, acest studiu ar putea fi înglobat şi în capitolul VIII. Celelalte două studii ar putea fi înglobate şi în capitolul XI, deoarece scopul îndoitului sacrificiu este acela de a disloca figurile adverse şi a le aduce pe locuri nefavorabile spre a realiza prin aceasta o poziţie cîştigătoare pentru alb.

In cele două studii care urmează, dislocarea figurilor inamice prin sacrificii constituie doar un scop secundar sau — mai precis — un mijloc folosit pentru realizarea scopului principal: acela de a scăpa de propriile figuri pentru a ajunge într-o poziţie de pat sau — în caz că adversarul nu poate fi silit să accepte sacrificiile — de a crea o poziţie care să nu mai fie cîştigătoare pentru acesta.

87. Suomen Shakki,
1947
Premiul V



Remiză 6 + 4 = 10

1. Nf5-e4! . . .

Dacă 1. Cd5? atunci 1...T:f5 2. g7+ Rg8 3. Ce7+ R:g7 4. C:f5++

Rf6 5. Cd6 (5. Ce3 De4; 5. Cd4 Da2; 5. C:g3 Dg8+) 5...Dc2 6. Ce8+ Re5 etc. și negrul cîștigă. Sau 1. g7+ Rg8 2. Ne6+ (2. Cd5 T:f5 ca mai înainte) 2...T:e6 etc.

1. . . Dc4:e4

Dacă 1...T:f4, atunci 2. g7+ Rg8 3. Nd5+ D:d5 4. T:d5 Tf2 (4...Tg4 5. Re7 etc.) 5. Tg5 remiză.

2. Td7-f7+ ! Tf6:f7

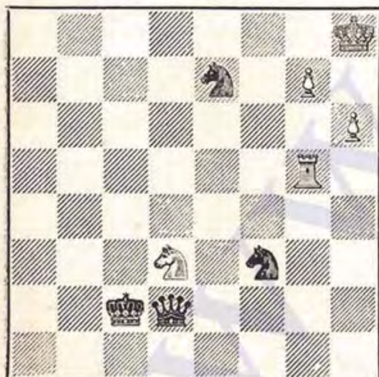
Dacă 2...Rg8 3. T:f6 remiză, deoarece odată regele negru închis, toate figurile albe pot fi apărate.

3. Cf4-e6+ A, B

A) 3. . . De4:e6
4. g6-g7+ orice
5. pat.

B) 3. . . Rf8-g8
4. g6:f7+ și albul cîștigă.

88. **Magyar Sakkvilág, 1946**



Remiză 5 + 4 = 9

1. g7-g8D ! . . .

Nu e bine 1. h7? C:g5 2. g8D Dc3+ 3. Dg7 Cf7 mai, nici 1. Th5? D:d3 (amenință Dd8) 2. Tc5+ (2. h7 Cg6+ 3. Rg8 Db3+ și cîștigă) 2...Rd2 3. Tc8 Cg5 și cîștigă și nici 1. Tc5+ R:d3 2. Td5 Cd4 3. h7 (3. Td6 Df4 4. h7 [4. Tb6 Cdc6 5. g8D C:g8 6. h7 Cf6 și cîștigă] 4...D:d6 5. g8D Df6+ 6. Dg7 Cg6+ 7. Rg8 Dd8+ 8. Rf7 Ch8+ și cîștigă) 3...Cg6+ 4. Rg8 Da2 5. h8D (5. Rf7 D:d5+ 6. R:g6 Df5+ 7. Rh6 Df6+ și cîștigă) 5...D:d5+ 6. Rh7 Dh5+ 7. Rg8 Df5 8. Dh1 [h2] (8. Dh6 Ce7+ și cîștigă) 8...Ce7+ 9. Rh8 Dc8+ 10. Rh7 Dg8+ 11. Rh6 Cef5+ 12. Rg5 D:g7+ și negrul cîștigă.

1. . . Ce7:g8

Dacă 1...Dc3+ atunci 2. Dg7 Dc8+ 3. Rh7 C:g5 4. D:g5 remiză, iar dacă 1...C:g5 atunci 2. Da2+ remiză.

2. Tg5-g2 . . .

Și nu 2. h7? Ch6! (2...Cf6? 3. Tg2 D:g2 4. Ce1+ remiză) 3. Tg2 Cf7+ 4. R oriunde D:g2+ și cîștigă.

2. . . Dd2:g2
3. Cd3-e1+ Cf3:e1
4. h6-h7 remiză.

Autorul a intenționat să creeze ceva spectaculos. Continuarea mai poate fi 4...Dh3 5. R:g8! și nici regele îndepărtat, nici calul nu se mai pot amesteca în lupta dintre damă și pionul din colț.

CAPITOLUL XIII

Studii „gemene" și „studii în studiu"

Șahul feeric oferă largi posibilități „gemenilor". Deoarece în acest domeniu fenomenul este frecvent, ba chiar se întîlnesc probleme cu o jumătate de duzină de „gemeni", crearea de probleme cu unul sau mai mulți „gemeni" nu prezintă o dificultate deosebită.

Altfel stau lucrurile în celelalte genuri ale problemisticii, și mai ales în domeniul studiilor.

Ce se înțelege prin studii „gemene"? Este vorba despre astfel de studii în care o mică modificare în poziție (modificarea minimală este schimbarea locului unei singure figuri sau desființarea ori adăugarea unui singur pion) să facă imposibilă soluționarea studiului, dar în același timp să realizeze un alt studiu, pe cît posibil, de aceeași valoare, dar avînd cu totul altă soluție care — bineînțeles — trebuie să fie unică. Din cauza dificultății găsirii unor astfel de poziții, studiile „gemene" sînt foarte rare.

Realizarea unor studii „gemene" este cu atît mai grea cu cît deosebirile între cele două poziții sînt mai mici. In schimb, cu cît va fi mai mică deosebirea dintre „gemeni" cu atît valoarea lor va fi mai mare. De asemenea, atît greutatea compunerii cît și valoarea compoziției crește o dată cu numărul pozițiilor „gemene".

Dacă autorul unor studii „gemene" se decide să nu permită la diferitele poziții modificări mai mari decît, de pildă, așezarea unui nebun sau a unui turn pe alt cîmp, se poate naște întrebarea dacă nu este posibil ca această figură să-și ocupe diferitele locuri din pozițiile „gemene", plecînd dintr-o singură poziție inițială? Acest lucru pare foarte posibil și chiar verosimil; încercînd să-l realizez, am ajuns la un neobișnuit și interesant studiu cu „gemeni", în care diferitele poziții sînt, într-o oarecare măsură, legate între ele.

In ceea ce privește „studiile în studiu" (sau „studii încadrate"), aci este vorba despre o formă cu totul deosebită de studii, care ar putea fi definită în modul următor: în poziția inițială albul are la dispoziție mai multe mutări cu aceeași figură, toate promițătoare. La cel puțin două dintre aceste mutări negrul zădărnicește intenția albului printr-un contra-

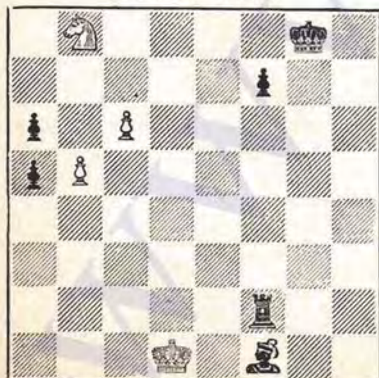
joc valoros care constituie un studiu în sine, „încadrat" în poziţia iniţială. O altă mutare a aceleiaşi figuri duce la realizarea scopului, constituind studiul ce formează „cadrul" pentru celelalte studii „încadrate". Deci ne aflăm în faţa unor „studii în interiorul unui studiu", în care studiile „încadrate" sînt, de obicei, mult mai valoroase decît studiul „cadru".

Studiile de acest fel constituie o idee nouă în domeniul compoziţiei de finaluri artistice; ele sînt excepţional de greu de realizat.

Autorul prezentului volum a reuşit trei încercări de acest gen — dar de aci nu rezultă nici că aceasta i-ar reuşi neapărat şi a patra oară, cum nu rezultă nici că alţii n-ar putea să reuşească dacă vor încerca. Din cele trei studii de acest fel, două au participat la campionatul nostru naţional. Cel de al treielea (nr. 60) a cunoscut un succes de concurs potrivit aşteptărilor, întrucît a fost clasat pe locul întîi.

a) Studii „gemene"

89. Magyar Sakkvilág,
1948
(După A. Troiţki)



Alb cîştigă 4 + 6 = 10

90. Schweitzerische Arbeiter Sachzeitung,
1953
(După A. Troiţki)



Alb cîştigă 4 + 5 = 9

A. Troiţki



Alb cîştigă 4 + 5 = 9

La studiul original al lui Troiţki, fostul campion mondial Dr. Em. Lasker a dat următoarea soluţie în cartea sa „Lehrbuch des Schachspiels":

„1. c6-c7 Nf1-h3 2. b5:a6 Nh3-g4+ 3. Rd1-c1 Ng4-f5 (pentru a putea juca Tc2+) 4. a6-a7 Tf2-c2+ 5. Rc1-d1 Nf5-e4 etc. Se pare că apărarea este în regulă, însă — prin

aşezarea calului pe punctul de intersecţie al liniilor de bătaie a turnului şi nebunului: 6. Cb8-c6 — se asigură transformarea în damă a unuia dintre pioni". Mai putem adăuga că victoria se obţine numai datorită faptului că transformarea făcîndu-se cu şah, în schimbul celuilalt pion albul mai cîştigă o figură.

In 1947, şahistul iugoslav Herbatin Kàlmàn a demonstrat că acest minunat studiu este insolubil. La mutarea a 3-a negrul joacă 3...Tf7, după care, în mod evident, înaintarea a6-a7 nu mai dă nimic, dar nu dă rezultat nici 4. Cd7+ N:d7 5. a7 Ne8 şi unul din pioni se pierde; pe de altă parte, în poziţia rezultată, dama nu poate obţine victoria împotriva turnului şi nebunului. Dacă însă albul îşi modifică jocul încă la mutarea a 3-a, prin 3. Re1, remiza este asigurată prin 3...Te2+ 4. Rf1 Te8.

Nimic nu pare mai simplu decît corectarea poziţiei prin introducerea unui pion negru la f7. Deoarece însa în desfăşurarea soluţiei, mutarea 4. Cd7+ (în loc de a6-a7) duce la o poziţie în care se poate bănui existenţa dualului, cu toate că s-a introdus pionul f7 (fără de care dualul este cert), nu avem nici un motiv să nu aşezăm regele negru pe cîmpul g8 unde — fapt important — dama care se transformă poate de asemenea să-i dea şah. Nu avem motiv de a nu face aceasta, cu atît mai mult cu cît singura menire a regelui negru fusese aceea de a lua turnului cîmpul f8 — ori accesul spre acest cîmp este împiedicat acum de pionul f7. In felul acesta a luat naştere prima poziţie „geamănă", care nu este altceva decît o corectare a studiului lui Troiţki. Analizînd în continuare această poziţie, constatăm că, aşezat pe e8, regele negru împiedică soluţia iniţială în cazul cînd renunţăm la pionul f7, dar dă naştere unei alte soluţii a cărei realizare decurge în mod similar; în poziţia realizată în acest fel, studiul corectat al lui Troiţki, a căpătat un studiu „geamăn".

Soluţia celor două poziţii este acum următoarea:

Pentru prima poziţie:

1. c6-c7 Nf1-h3
2. b5:a6 Nh3-g4+
3. Rd1-c1! ...

Mutarea cîştigătoare din a doua poziţie nu este bună: 3. Re1? Te2+ 4. Rf1 Te8 5. Rf2 Nc8 remiză.

3. . . Ng4-f5
4. a6-a7 . . .

Fără şah mutarea 4. Cd7 nu are efect; urmează 4...Tc2+ şi negrul cîştigă.

4. . . Tf2-c2+
5. Rc1-d1 Nf5-e4
6. Cb8-c6 şi albul cîştigă.

Pentru a doua poziţie:

1. c6-c7 Nf1-h3
2. b5:a6 Nh3-g4+
3. Rd1-e1! ...

Acum, mutarea cîştigătoare din prima poziţie nu este bună: 3. Rc1 Tf7 cu şanse de cîştig pentru negru.

3. . . Tf2-e2+
4. Re1-f1 Te2-c2

Mutarea 4...Te7 nu are efect; 5. a7 cîştigă.

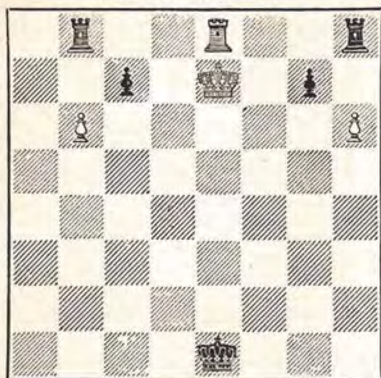
5. a6-a7 Ng4-f3
6. Cb8-c6 şi albul cîştigă.

Sau 6...Rd7 7. a8D R:c7 8. D:a5+ etc.

Regele mută întîi spre stînga, iar a doua oară spre dreapta.

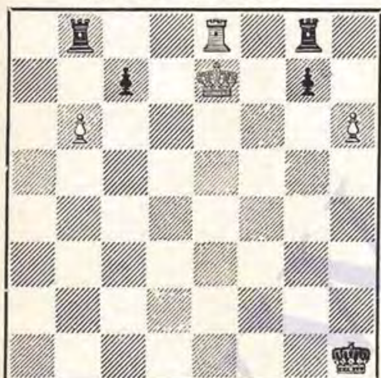
91—92. **Revista de Şah,** 1953

Motto: „Simetric"



Alb cîştigă 4 + 5 = 9

Motto: „Asimetric".



Alb cîştigă 4 + 5 = 9

In ambele poziţii, albul cîştigă datorită faptului că amîndoi pionii negri sînt dăunători. Unul, din cauză că luîndu-l, albul atacă turnul; celălalt datorită faptului că rămîne pe tablă.

Prima dintre poziţii este simetrică. In orice poziţie de acest gen, partea care are iniţiativa trebuie să exploateze latura „mai lungă" — în cazul în speţă, latura stîngă a tablei. Adversarul trebuie pus în imposibilitate de a o folosi.

Dacă albul ia turnul b8 (altă mutare decît luarea unuia dintre turnuri este inimaginabilă) varianta 1.T:b8 T:b8 2.b:c7 Tc8 3.h7? este inutilă (3.h:g7 duce la remiză) deoarece după 3... T:c7+ 4. Rd8 (4. Rf8 g5 cîştigă) 4...Ta7 şi albul pierde din cauză că nu l-a împiedicat pe negru de a exploata latura lungă a tablei. Atacul corect este:

1. Te8:h8	Tb8:h8
2. h6:g7	Th8-g8 (h7)
3. b6-b7 !	. . .

Folosirea pionului dăunător.

3. . .	Tg8:g7+

Dacă 3...c5, cîştigă 4.Rf7.

4. Re7-f8	Tg7-h7

5. Rf8-g8 şi albul cîştigă, deoarece nu a permis negrului să exploateze latura lungă a tablei.

In cea de a doua poziţie sînt valabile alte considerente deoarece ea nu este simetrică. Dacă aci albul ia turnul g8: 1.T:g8 T:g8 2.h7 Th8 3.b7 (3.b:c7 g5 4.Rf6 Tc8! şi negrul obţine remiza, deoarece regele alb nu poate muta niciodată pe linia a 7-a) 3...c5! 4.Rf7 Tb8 şi negrul cîştigă. Atacul corect este:

1. Te8:b8	Tg8:b8
2. b6:c7	Tb8-c8
3. h6-h7	. . .

Folosirea pionului dăunător.

3. . .	Tc8:c7+
4. Re7-d8	T oriunde

şi zadarnic stăpîneşte negrul latura lungă a tablei, deoarece urmează:

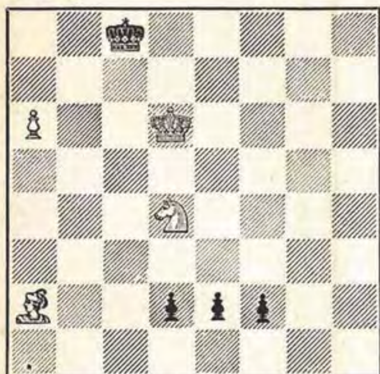
5. h7-h8D+ şi albul cîştigă.

La numerele 68—70 din capitolul X există un final cu trei „gemeni"; aci urmează unul cu patru „gemeni":

93—96. Magyar Sakkélet, 1951

Studiu în trei variante

Tema:



Alb cîştigă 4+4=8

1. Na2-e6+ Rc8-b8

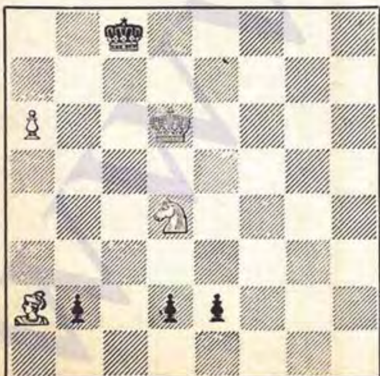
La 1...Rd8 urmează 2.a7 orice 3.a8D (T) mat.

2. Cd4-c6+ Rb8-a8
3. Ne6-c8 d2-d1D+
4. Rd6-c7 Dd1-b1 (b3)

La 4...Dd6+ urmează 5.R:d6 orice 6.Nb7 mat.

5. Nc8-b7+ Db1:b7
6. a6:b7 mat.

Varianta Nr. 1



Albul mută, negrul face remiză

1. Na2-e6+ . . .

Nu e bine 1.a7? din cauza 1...Rb7 2.Nd5+ R:a7 3.Rc7 b1D 4.Cc6+ Ra6! 5.Nc4+ Db5 şi negrul cîştigă.

1. . . Rc8-b8
2. Cd4-c6+ Rb8-a8
3. Ne6-c8! . . .

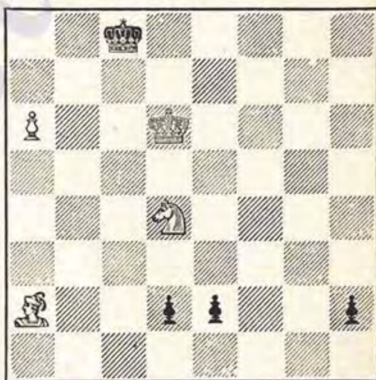
Nu 3.Rc7? e1D! 4.Nc8 Dg3+ 5.Rb6 b1D şi negrul cîştigă.

3. . . b2-b1D

N-ar avea rost 3...d1D+ 4.Rc7 Dd6+ 5.R:d6 b1D etc.

4. Rd6-c7 Db1-h7+
5. Rc7-b6 Dh7-b1+
6. Rb6-c7; dama neagră dă şah etern.

Varianta Nr. 2



Albul mută, remiză

1. Na2-e6+ Rc8-d8!

Acum nu e bine 1...Rb8 din cauza 2.Cc6+ Ra8 3.Nc8 d1D+ 4.Rc7 Dd6+ 5. R:d6 orice 6. Nb7 mat.

2. a6-a7 . . .

Nu 2.Cc6+? Re8 3.a7 d1D+ şi negrul cîştigă.

2. . .	h2-h1D
3. Cd4-c6+	Dh1:c6+
4. Rd6:c6	I, II
I) 4. . .	d2-d1D
5. a7-a8D+	Rd8-e7
6. Da8-a3+	Rc7:e6
7. Da3-e3+ şah etern.	

Incercarea de a scăpa de şahul etern ar fi greşită, de exemplu 7...Rf7 8.Df3+ Re8 9.De3+ Rd8 10.Dg5+ Rc8? 11.Dg8+ Dd8 12.De6+ Rb8 13.Db3+ şi albul cîştigă.

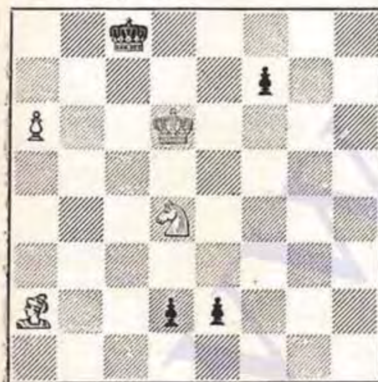
II) 4. . .	e2-e1D
5. a7-a8D+	Rd8-e7
6. Da8-b7+	Re7:e6
7. Db7-d7+	Re6-f6

7...Re5 8.De7+ Rf4 9.Df6+ Rg3 10.Dg5+ Rh3 11.Dh6+! remiză.

8. Dd7-d3+ şah etern.

Intîi a trebuit să lupte pentru remiză negrul, iar după aceea albul.

Varianta Nr. 3



Albul începe şi obţine remiză

1. a6-a7	. . .

1.N:f7? d1D şi negrul cîştigă prin legarea calului.

1. . .	Rc8-b7
2. Na2-d5+	. . .

Nu 2.Cb5? d1D+ 3.Nd5+ D:d5+ şi negrul cîştigă.

2. . .	Rb7:a7
3. Rd6-c7!	d2-d1D

Mai bine decît e1D; la 3...Ra6? cîştigă 4.Nc4+.

4. Cd4-c6+	Ra7-a8

Dacă 4...Ra6? atunci 5.Nc4 mat.

5. Cc6-d4+ şah etern.

b) **„Studii în studiu" (studii încadrate)**

După cele spuse despre acest gen de studii în introducerea acestui capitol, credem că modul cel mai bun de a familiariza pe cititor cu această nouă formă de studii este acela de a istorisi felul în care a luat naştere prima lucrare de acest gen. Dar nu vom povesti adevărul — căci povestirea ar fi prea lungă şi nu ar fi de loc interesantă, ci vom prezenta felul în care primul studiu „încadrat" ar fi putut lua naştere. Nuvela care urmează este, aşadar, o născocire; ea este însă mai verosimilă decît însăşi realitatea.

97. GENEROZITATE

(Nuvelă şahistă [1])

La 30 noiembrie 1947, redactorul rubricii de studii a unei reviste de şah dintr-o ţară din Europa răsăriteană, a primit o scrisoare cu următorul conţinut:

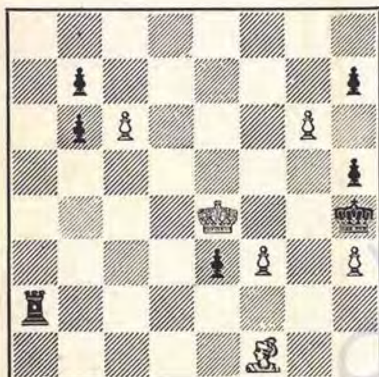
„Stimate Domnule Redactor! Vă

[1] Publicată în „Schweitzerische Arbeiter Schachzeitung", 1952.

trimit alăturatul studiu fără soluţie şi analiză, spre a nu depăşi termenul fixat pentru trimiterea lucrărilor la concurs. Voi reveni cu completările necesare peste cîteva zile. Cu stimă, Olaf Praga".

La scrisoare era anexată următoarea diagramă:

I



Alb cîştigă 6 + 7 = 13

Trecură trei săptămîni, iar redactorul închise concursul fără să fi primit soluţia şi analiza promisă. Cîteva zile înainte de Anul Nou însă, el primi o scrisoare cu următorul conţinut:

„Am schimbat locul turnului negru, din studiul trimis în 30 noiembrie, de pe a2 pe d2, deoarece în afară de soluţia ce o intenţionam, am mai găsit una şi anume: 1. R:e3 b:c6 (1... h:g6 2. c:b7 şi alb cîştigă) 2. g7 Ta8 3. Nc4 R:h3 4. g8D T:g8 5. N:g8 Rh4 6. f4 c5 sau ad libitum 7. Ne6 şi albul cîştigă, deoarece regele alb blochează pionii negri în flancul damei, iar după mutarea forţată a regelui negru, pionul alb „f" se transformă în damă. Este de menţionat că după schimbarea locului turnului, această soluţie suplimentară nu mai merge deşi 1. R:e3 ? atacă turnul, ceea ce în prima poziţie nu se întîmplă; la aceasta ar urma 1... h:g6 2. R:d2 (2. c:b7 Td8=) 2... b:c6, obţinînd uşor remiza. Olaf Praga".

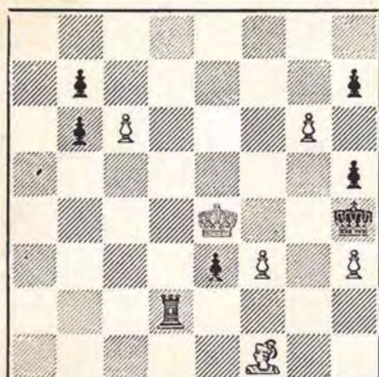
Bine, bine, se enervă redactorul — dar care-i soluţia? Te pomeneşti că autorul a trimis-o şi s-a pierdut pe drum! Din păcate — gîndi el mai departe — autorul nu şi-a indicat adresa ca să-l pot întreba, aşa că nu-mi rămîne altceva de făcut decît să soluţionez studiul şi să consider totul o... distracţie de Anul Nou.

Era de la început sigur că soluţia începe cu una dintre cele patru mutări ale celor doi pioni avansaţi. Mutarea 1. c:b7 care — atunci cînd turnul se afla pe a2 — părea să decidă repede partida, dar tocmai din acest motiv redactorul gîndi că soluţia nu este aceasta. Intr-adevăr, el găsi în curînd contrajocul negrului: 1... e2 2. N:e2 T:e2+ 3. R ad libitum Te8 iar regele alb nu mai poate ajuta — împotriva turnului — pe niciunul dintre cei doi pioni ai săi. Acelaşi lucru era valabil şi în cazul mutării 1. g:h7.

După mutarea 1. c7, redactorul găsi următorul contrajoc: 1... e2 2. N:e2 T:e2+ 3. Rd5 (3. Rf5 nu e bine din cauza h:g6+, iar Rf4 ar însemna o fatală pierdere de tempo) 3... Te8 4. g7 Rg5 5. Rd6 Rf6 sau Tg8 şi negrul cîştigă.

După multe şi îndelungate încercări, pornind de la a 4-a mutare care-i mai rămăsese de analizat, redactorul a soluţionat studiul în toate amănuntele sale, după care şi-a notat noua diagramă cu soluţia detailată şi cu analizele trebuincioase, după cum urmează:

II



Alb cîştigă 6 + 7 = 13

1. g6-g7 e3-e2

La 1... Td8 (sau în prima diagramă 1... Ta8) 2. c7 Te8+ 3. Rf5 albul cîştigă.

2. Nf1:e2 Td2:e2+
3. Re4-f5 Te2-e8
4. c6-c7 A, B, C

A)4. . . b6-b5
5. Rf5-f6 Te8-c8

Sau 5... b4 6. Rf7 Tc8 7. g8D T:c7 8. Rf6±.

6. Rf6-e6 b5-b4

6... Rg3 7. Rd7 Tg8 8. c8D T:f7+ 9. Re6 Rg3 10. f4±.
6... Rg3 7. Rd7 Tg8 8. c8D T:f7+ 9. Re6 Tg6+ (9... R:f3 10. Df8+) 10. Rf5 R:f3 11. D:b7+ R ad libitum 12. D:h7 şi albul cîştigă.

7. Re6-d7 b4-b3

7... Tg8 8. c8D T:g7+ 9. Re6 b3 10. f4 b2 11. Dc2 şi albul cîştigă.

8. Rd7:c8 b3-b2
9. Rc8-b8 şi albul cîştigă.

B)4. ... Rh4:h3
5. Rf5-f6 Te8-c8

La 5... Rg3 urmează 6. Rf7 Tc8 7. g8D şi albul cîştigă.

6. f3-f4 b6-b5

Sau 6... Rg4 7. f5 b5 8. Re6 b4 (8... Rg5 9. f6 Rg6 10. Rd7) 9. f6 şi albul cîştigă.

7. Rf6-e6 b5-b4

7... Rg4 8. f5±.

8. Re6-d7 Tc8-g8
9. c7-c8D Tg8:g7+
10. Rd7-e6 cîştigă.

C)4. ... Rh4-g3
5. f3-f4 b6-b5

Sau 5... Tg8 6. Re6 R:f4 7. Rf7 Tc8 8. g8D T:c7+ 9. Re6 (amenin- 8. R:h7; 7... Tc8 8. f5±) 8. R:h7 (e3) 11. D:h5 şi albul cîştigă.

6. Rf5-g5 b5-b4

Sau 6... Tg8 7. Rh6 R:f4 (7... b4 8. R:h7; 7... Tc8 8. f5+) 8. R:h7 Tc8 9. g8D T:c7+ 10. Rh6 etc.

7. f4-f5 b4-b3
8. f5-f6 b3-b2
9. f6-f7 b2-b1D
10. g7-g8D şi albul cîştigă.

Redactorul se hotărî să publice studiul în cadrul concursului revistei. Trecură însă trei luni şi, din cauza abundenţei de material, studiul nu ajunsese să vadă însă lumina tiparului. Pe la sfîrşitul lui martie, el primi de la Olaf Praga o nouă diagramă — a treia — însoţită de următoarele interesante observaţii:

„E o plăcută surpriză pentru mine, ceea ce trebuie să vă comunic: deplasarea turnului pe cîmpul f2 a răsturnat întregul studiu dînd naştere unuia nou, în care soluţia anterioară a devenit cursă, iar cursa constituie acum soluţia adevărată.

III



Alb cîştigă 6 + 7 = 13

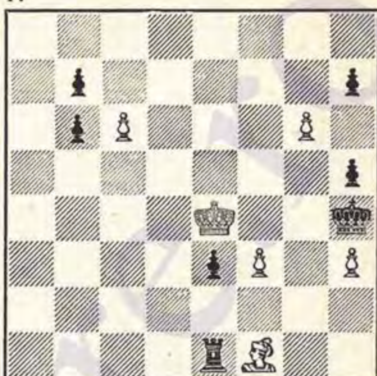
1. g7? T:f1 2. g8D (2. R:e3 Te1+ 3. Rf4 şi lipseşte un tempo pentru ca să se obţină victoria: Rf5) 2... e2 3. Rf4 e1D 4. Dg5+ R:h3 5. D:h5+ Rg2 (şi nu 5... Dh4?+ 6. D:h4+ R:h4 7. c:b7±) remiză.

In schimb, e bună cursa de mai înainte (identică cu a doua soluţie din prima diagramă) 1. R:e3 T:f1 (1... b:c6 2. g:h7, respectiv 1... h:g6 2. c:b7±) 2. Re2! R ad libitum 3. c:b7 sau g:h7 şi albul cîştigă. Cu stimă, Olaf Praga".

Redactorul, uimit de întorsătura neaşteptată a lucrurilor şi judecînd că acest întreit studiu este foarte interesant şi va trezi interesul publicului, se hotărî să publice toate trei diagramele — inclusiv pe cea cu dual — spre a scoate şi mai bine în evidenţă interdependenţa soluţiilor. O ultimă scrisoare îi răsturnă însă toate planurile.

„Stimate Domnule Redactor! Deoarece pînă în momentul de faţă studiul meu nu a fost publicat în rubrica de sub conducerea dumneavoastră, vă rog să nu-l mai publicaţi şi să-l includeţi în campionatul naţional recent anunţat. Vă autorizez să alegeţi în acest scop, poziţia care vă place mai mult. Totodată vă mai trimit o nouă poziţie:

IV



Alb cîştigă 6 + 7 = 13

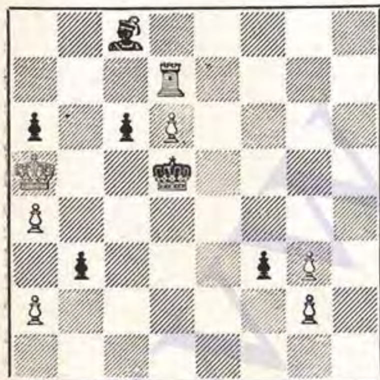
In poziţia aceasta, mutarea cheie g7? din prima şi a doua diagramă, nu este bună, deoarece după 1... T:f1 albul nu mai poate cîştiga, după cum s-a văzut în poziţia a treia; pe de altă parte, mutarea cîştigătoare din diagrama a treia 1. R:e3, care este în acelaşi timp soluţia secundară a primei poziţii, nu este nici ea bună în cazul de faţă. Aci mutarea cîştigătoare este una despre care — atîta vreme cît turnul nu stătea în faţa pionului „e" — nici vorbă nu poate fi; această mutare este 1. Nd3! (după 1. Nc4 urmează b5! cu complicaţii inutile) 1... e2 (mai bună decît o mutare cu turnul, deoarece aci trebuie să ţinem cont de **toate** mutările de turn de mai tîrziu; după 1... b:c6 urmează 2. g:h7, iar după 1... h:g6 2. c:b7 şi albul cîştigă) 2. c:b7 (duce mai repede la cîştig decît 2. g:h7). Constatăm că în timp ce în soluţiile anterioare înaintarea în diagonală — prin luare — nu putea fi înfăptuită, în cazul de faţă nu poate avea loc înaintarea în linie dreaptă. Atît 2. c7 Tc1 cît şi 2. g7 Tg1 duc la cîştig pentru negru, comportînd concomitent şi ameninţarea 3... e1D+. Soluţia continuă în felul următor: 2... Td1 (singurul loc unde turnul ajunge pe linia a 8-a)

3. N:e2 Td8 4. g7 Rg5 5. Nc4 şi albul cîştigă. O. P."

Din întîmplare, în momentul sosirii acestei scrisori, era de faţă şi Ralf Gapaou, un amator care nu compunea dar, prin ideile sale vioaie şi sănătoase, îi ajuta adeseori pe autori ca şi pe redactori. „Care din formele studiului o trimitem la concurs, Ralf?" îl întrebă redactorul. „Toate patru", fu răspunsul. „Imposibil, regulamentul spune că un autor poate participa numai cu o lucrare". „Păcat, deoarece toate patru fac oarecum un întreg. Dar, ia stai! Am o idee!" — şi Ralf zîmbi misterios. „Nu-i exclus să le putem salva pe toate patru. Voi reveni peste cîteva zile", şi ieşi grăbit.

Se întoarse însă chiar a doua zi, dîndu-i redactorului diagrama de mai jos, şi spunîndu-i: „Iată forma pe care o vom trimite la concurs":

V



Albul mută, remiză 7 + 6 = 13

„Bine, dar asta e cu totul altă poziţie" zise uimit redactorul. „Nici decum" — răspunse Ralf. „Ia studiaz-o puţin mai atent! Albul urmează să mute. Dacă joacă Th7, survine diagrama I, cu culori inversate. Ştim acum că în această diagramă negrul poate obţine victoria în două feluri (1... b2 şi 1... R:d6). După mutarea 1. Te7 survine diagrama II, în care negrul are o singură mutare cîştigătoare: 1... b2; după 1. Tc7 survine diagrama III, iar după 1. Td8, diagrama IV, în care cunoaştem acum felul cum obţine negrul victoria. Singura problemă care mai rămînea este următoarea: să găsească mutarea care să împiedice pe negru de a cîştiga, după ce am aşezat turnul pe cîmpul d7, singurul loc de pe care se pot efectua toate cele patru mutări care duc la cele patru poziţii ale lui Olaf. E o întîmplare rară că am găsit acea mutare, şi una şi mai rară că ea este în acelaşi timp şi **singura** mutare salvatoare, deoarece — în caz contrar — poziţia V ar avea dual". „Da, dar nu se poate să-i placă cuiva un studiu în care turnul se salvează din priză — şi încă din prima mutare", a obiectat redactorul. „Sigur că nu — strigă Ralf — dar numai în cazul cînd această fugă este folositoare! Dar, ce-i foloseşte albului fuga turnului? In patru cazuri — după cum am mai văzut — rezultatul este pierderea partidei. In cazul mutărilor 1. Te7, 1. Tf7 şi 1. Tg7, el pierde exact în acelaşi fel; în fiecare din cazuri, mutarea cîştigătoare este 1... b2. Mutarea turnului este bună într-un singur caz — făcu Ralf triumfător — dacă, ieşind din priză, intră în altă priză. Singura mutare salvatoare este 1. Td7-b7!! care deşi numai temporar (dar lucrul acesta este suficient) zădărniceşte mutarea 1... b3-b2. Variantele posibile acum, sînt: 1... N:b7 2. d7 şi albul cîştigă; de asemenea albul cîştigă şi după 1... R:d6, prin 2. T:b3 f:g2 3. Tb1 Nb7 (3... Nh3 4. R:a6) 4. Rb6 Na8 5. Ra7 etc. După 1... b:a2 urmează 2. d7 N:d7 3. T:d7+ Rc4 4. Td1 f2 5. g4 Rc3 6. Tf1 Rd3 7. Ta1 remiză; cînd între pioni există un interval de

patru cîmpuri, împotriva turnului regele nu-i poate ajuta să se transforme (în cazul unui interval de trei cîmpuri o poate face) 1... f2 2. d7 N:d7 3. T:d7+ Rc5 (3... Rc4? 4. a:b3+± şi tot aşa 3... Re4 4. Td1 b2 5. Rb4±) 4. Td1 b2 (acum intervalul dintre cei doi pioni este de numai trei cîmpuri, dar regele alb a rămas în urmă cu o mutare) 5. g4 Rc4 6. g5 Rc3 7. Tf1 Rd3 8. g6 Re2 9. T:f2+ R:f2 10. g7 remiză.

Astfel, prin al cincilea studiu, corect, am reuşit să dau un cadru celor patru studii ale lui Olaf Praga, cele patru studii originale constituind contrajocuri (sau curse) în acest cadru" — încheie Ralf.

„Intrebarea este dacă cineva va observa că acest studiu cuprinde alte patru (dintre care unul cu dublă soluţie) — observă redactorul. De fapt cele patru studii originale sînt degradate acum la situaţia de contrajocuri şi curse ale celui de al cincilea. Nu este oare asta risipă?".

— „O fi, — numai că de data aceasta risipa a făcut-o unul care are de unde risipi — şi asta nu poate fi o greşeală".

— „Mîine am să trimit finalul în forma unificată pentru concurs" — hotărî redactorul — „şi am să indic ambele nume: Olaf Praga şi Ralf Gapaou".

— „Nu-i nevoie. E de ajuns Olaf Praga. Ba, ar fi destul şi atît: „Cineva din ţara noastră" — şi asta numai pentru că fără o indicaţie oarecare, juriul nu ar accepta lucrarea. Important nu e — şi nici n-a fost vreodată — cine a făcut. Important e să fie bine făcut".

A doua zi studiul a fost trimis la campionat sub numele Olaf Praga.

Epilog:

Ideea lui Ralf n-a dat roadele aşteptate: la concurs studiul a fost clasat pe ultimul loc.

Autorul a fost la început de părere că eşecul se datoreşte faptului că poate juriul (compus din excelenţi reprezentanţi ai şahului artistic internaţional) ar fi preţuit numai cadrul, neglijînd — în forma lor de contrajocuri — studiile propriu zise. Deoarece însă cadrul nu este întru nimic mai puţin valoros decît cele cuprinse în el, a fost silit să rămînă la convingerea — foarte naturală — că restul lucrărilor concurente au fost mai bune şi că, în consecinţă, ele au plăcut mai mult juriului.

Se poate însă, ca adevărul să fie că lucrarea nu era mai slabă decît celelalte ci — pur şi simplu — doar mai neobişnuită.



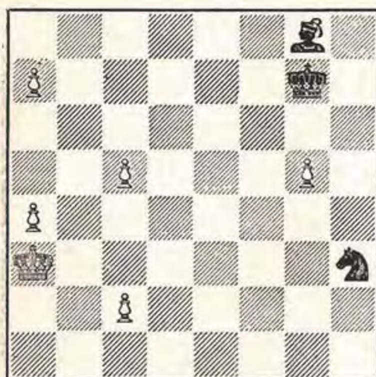
Credem interesant să reproducem menţiunea finală a redacţiei revistei elveţiene:

Am fost bucuroşi să publicăm această nuvelă care descrie felul în care a luat naştere un studiu, deoarece sîntem de părere că ea oferă posibilitatea de a arunca o privire în însăşi procesul de creaţie al unei compoziţii, înlesnind astfel şahiştilor iubitori de studii, urmărirea felului cum s-au desfăşurat ideile autorului. Numai în felul acesta un studiu va putea fi cu desăvîrşire aprofundat.

Amatorii de anagrame vor găsi uşor numele adevărat al autorului, reconstituindu-l din cele două pseudonime: Olaf Praga şi Ralf Gapaou, mai ales dacă vom divulga şi faptul că patria autorului este Romînia.

98. **Campionatul R. P. R. 1953**
Locul II

I



Negrul mută și albul obține remiză 6 + 3 = 9

Regulamentul campionatului prevedea participarea la concurs cu două lucrări pe o temă fixă și două lucrări cu temă liberă, deci în total patru.

Autorul volumului de față și-a propus o sarcină, fără să știe dacă ea nu va depăși limitele posibilităților de realizare. Sarcina constă în a substitui, prin unica lucrare de mai sus, de tipul „studiu în studiu", trei din cele patru lucrări prescrise, dintre care una trebuia să aibă tema prescrisă, fapt ce constituia cea mai mare dintre greutăți. Tema despre care vorbim era „urmărirea eternă" și se părea că este promițător să se folosească motivul invers al șahului etern, adică să se creeze o situație în care regele să fie acela care-și urmărește mereu adversarii. Realizarea acestei idei a fost posibilă în studiul cadru, și prin aceasta, realizarea părții celei mai grele a studiului a fost asigurată. Restul a fost mai ușor.

După mutarea obligatorie pentru negru:

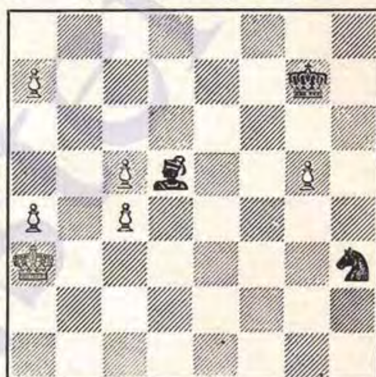
1. ... Ng8-d5

mutarea aparent cea mai bună pentru alb este:

2. c2-c4 ...

deoarece după aceasta pionul c2 avansează cu tempo. Cea mai bună dovadă a faptului că mutarea este într-adevăr tare constă în împrejurarea că, după efectuarea ei, negrul nu reușește să-și păstreze ambele figuri. Totuși, în poziția astfel creată, negrul cîștigă și anume printr-un studiu a cărui temă liberă este:

II **„Mat cu o figură ușoară"**



Negrul cîștigă 6 + 3 = 9

2. ... Nd5-a8

O altă mutare a nebunului, de exemplu 2... Ng2, nu ar fi bună, deoarece după 3. Rb4 și 4. Rb5, nebunul trebuie să ocupe cîmpul a8 cu pierderea unui tempo, deoarece altfel urmează 5. c6.

3. c5-c6 ! ...

Este caracteristic pentru întreg complexul de studii că ordinea succesiunii celor două mutări necesare 3. c6 și 4. Rb4, nu poate fi schimbată. Dacă albul joacă aci 3. Rb4, negrul cîștigă foarte simplu, în fe-

lul următor: 3... C:g5 4. c6 (4. Rb5 Rf7 5. Rb6 Ce6∓) 4... Ce6 5. Ra5 (5. Rb5 Cd4+ R ad libitum C:c6∓) 5... N:c6 6. Rb6 Na8 7. R ad libitum Cd8 şi 8... Cc6∓.

3. ... Na8:c6
4. Ra3-b4 Ch3:g5
5. Rb4-c5 Nc6-a8

Dacă 5... Ng2? 6. Rb6 Ce6 7. c5 Cd8 (d4) 8. c6 remiză.

6. Rc5-d6 ...

6. Rb6 Ce6 7. R ad libitum Cd8 (d4) şi cîştigă prin Cc6.

6. ... Rg7-f7
7. c4-c5 ...

7. Rc7 Re7 8. c5 Ce6+ 9. Rc8 (9. Rb8 Rd8∓) 9... Cd4 10. Rb8 (altfel 10. Cc6) 10... Rd8! 11. c6 Ce6∓; 7. Rd7 Ce6 8. Rc8 (altfel Cd4-c6) 8... Re7 9. c5 Cd4 10. Rb8 Rd8 etc.

7. ... Rf7-e8
8. Rd6-c8 Cg5-e6+
9. Rc7-c8 Ce6-d4
10. Rc8-b8 ...

Altfel urmează 10... Cc6∓.

10. ... Re8-d8!

Dacă 10... Rd7? atunci 11. c6+ remiză.

11. c5-c6 Cd4-e6
12. Rb8:a8 ...

Altfel mutarea Cc7 salvează nebunul.

12. ... **Rd8-c8**
şi mat la mutarea următoare.

Deoarece mutarea cea mai firească nu dă rezultatul scontat, trebuie să le încercăm şi pe cele mai puţin fireşti. După:

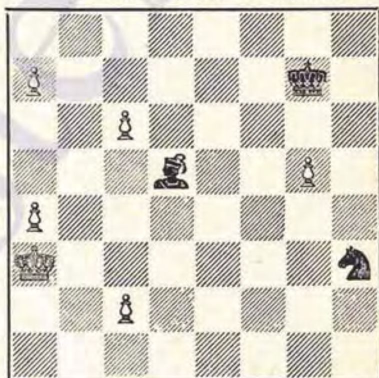
1. . . . Ng8-d5

mai poate urma şi 2. Rb4, în legătură cu 3. c6, şi 2. c6 în legătură cu 3. Rb4. Varianta anterioară ne-a arătat că aceasta din urmă este relativ mai avantajoasă pentru alb şi din această cauză trebuie să studiem în primul rînd cazul acesta.

2. c5-c6 . . .

Negrul cîştigă şi în poziţia survenită acum; studiul care a luat naştere în acest fel, tot cu tema liberă, ar putea primi următorul titlu:

III „Ordinea greşită a mutărilor"



Negrul mută şi cîştigă 6 + 3 = 9

2. ... Nd5:c6

Luînd un pion avansat şi împiedicînd transformarea altuia, această mutare în sine ne pune în imposibilitate de a considera diagrama drept un studiu de sine stătător. Totuşi, în complexul de studii ea este inevitabilă, deoarece în lipsa ei nu ne putem convinge de importanţa succesiunii corecte a mutărilor. După 3. Rb4 mutarea cîştigătoare este 3... C:g5, în urma căreia, după 4. Rc5 Na8, survine poziţia diagramei Nr. II, fără mutarea de tempo c2-c4, ast-

fel că victoria negrului — identică în rest cu soluţia poziţiei Nr. II — devine şi mai uşoară.

Prin efectuarea în succesiune justă a mutărilor Rb4 şi c6, mutarea 3... Cf4 duce la varianta principală, în care se obţine maximumul de rezistenţă posibilă.

IV. „Urmărirea eternă"

Abia acum procedăm la soluţionarea diagramei I.

Încă în urma analizării diagramelor II şi III constatăm că după mutarea negrului.

1. ... Ng8-d5

albul nu poate continua decît cu

2. Ra3-b4 ...

după care albul constrînge pe negru să-şi dea intenţiile pe faţă în ceea ce priveşte preferinţa sa pentru una din cele două mutări probabile cu calul.

2. ... Ch3-f4 !

După 2... C:g5 urmează 3. Rb5 Na8 (3... Ce6 4. c6 Cc7+ 5. Rb6 remiză) 4. Rb6 Ce6 5. c6 remiză.

3. c5-c6 ! ! Mutarea-cheie.

Nu ar fi bine 3. Rb5? Na8 4. c4 (4. c6 Cd5 5. c4 Ce7 6. c7 Cc8∓) 4... Cg6 5. c6 Ce7 6. c7 Cc8∓. De asemenea duce la înfrîngere şi 3. c4 Na8 4. c6 Cg6 5. R ad libitum Ce7 etc.

3. ... Nd5:c6
4. Rb4-c5 Nc6-a8

Dacă 4... Ng2 5. Rd6 şi în posesia pionului g5, remiza este uşoară.

5. Rc5-d6 ...

Dar nu 5. Rb6? Ce6∓.

5. ... Cf4-d5
6. c2-c3 ! ! A, B

a doua mutare cheie.

Acest al doilea sacrificiu de pion este necesar, deoarece fără el urmează 6... Cb4∓.

A) **6. ... Cd5:c3** varianta tematică

7. Rd6-c7 . . .

7. a5? Cd5∓.

7. ... Cc3:a4

Dacă 7... Cd5, atunci 8 Rb8 Cb6 9. a5 remiză.

8. Rc7-b8 Ca4-b6
9. Rb8-c7 Cb6 ad libitum
10. Rc7-b8 remiză; regele urmăreşte alternativ cele două figuri inamice.

B) **6. ... Rg7-g6**

Mai bine decît 6... Nb7, deoarece constituie un cîştig de tempo faţă de această mutare.

7. Rd6-d7 ...

Acum, după 7. a5 urmează R:g5 8. Rd7 Rf6 9. Rc8 Re7 10. c4 Cb4 11. Rb8 Rd8∓.

7. ... Na8-b7 !
8. a4-a5 ...

Şi nu 8. c4? Cb4 9. Rc7 (altfel Cc6∓) 9... Ng2∓.

8. ... Rg6:g5
9. a5-a6 Nb7-a8
10. Rd7-c8 Cd5-b6+
11. Rc8-c7 ...

11. Rb8? Ng2∓.

11. ... Cb6-c4
12. Rc7-b8 remiză.

CAPITOLUL XIV

Ecou, repetarea mutărilor, impas

Ecou înseamnă în problemistică repetarea o dată sau de mai multe ori a unei situații sau variante de mat.

In cazul problemelor de șah cu număr limitat de mutări, matul nu poate surveni decît o dată cu efectuarea ultimei mutări, de exemplu la mutarea a 3-a, dacă este vorba de o problemă în trei mutări. Succesiunea pozițiilor de mat este un fenomen de neîndeplinit în acest domeniu. Chiar în cazul unei probleme cu număr mai mare de mutări, o poziție de mat care s-ar prezenta întîi la mutarea 5-a, de exemplu, apoi la a 4-a și pentru a treia oară la a 2-a, ar face o impresie foarte proastă.

Succesiunea se poate rezolva foarte bine și firesc în studii: aceeași poziție de cîștig sau de remiză poate surveni în două momente diferite, fie în același loc, fie în diferite puncte ale tablei.

99. Ceskoslovensky Sach,
1938
Mențiunea IV



Alb cîștigă   8 + 7 = 15

1. b5:c6 ...

Nu este bine 1.Rf2 Nd5! 2.b:c6 (2. Nb7 Ng2 cîștigă) 2... N:c6∓.

1. ... Cb8:c6
2. Re1-f2! ...

Insuficient este 2. N:c6+? Rg1 (amenință N:a2) 3. a4 h3 4. b4 h2 5. b5 Ne6 6. a5 Nh3 7. b6 a:b6 8. a:b6 Ng2 9. b7 h1D remiză; sau 3. Nd7 N:a2 4. Nf5 Ng8 5. e4 Rg2 6. e5 h3 7. e6 h2 8. Ne4+ Rg1 9. e7 Nf7 remiză.

2. ... Ng8-d5

După 2... N:a2 albul cîștigă prin 3. N:c6+ Rh2 4. Ne4 Ng8 5. Ne5.

3. e3-e4! ...

Se amenințase 3... Ce7.

3. ... Nd5:e4
4. b2-b4 ...

Amenință 5. b5; dacă negrul se apără prin 5... a6, după 6. a4 se ajunge la o poziție cîștigătoare pentru alb. Dacă negrul joacă

4. ... Ne4-d5

repetînd amenințarea 5... Ce7, atunci după

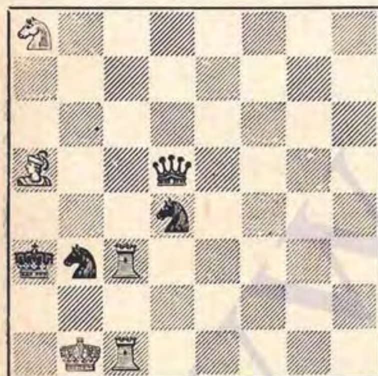
5. e2-e4! Nd5:e4

survine o nouă poziție de cîștig, ecou al celei precedente (cu deosebirea, lipsită de importanță, că nu mai există pionul e4).

6. b4-b5

Poziția negrului nu se mai poate menține acum nici prin 6... Cd4 7. N:e4+ Rh2 8. a4, și nici prin 6... Rh2 7. b:c6 Nf5 8. Nb7 Rh3 9. Rf3.

100. Magyar Sakkvilág,
1942



Remiză 5 + 4 = 9

Acest studiu, lipsit de pioni, urmărește numai realizarea unei combinații estetice.

1. Na5-b4+ ...

Negrul amenințase 1... De4 (f5)+, după care ar fi cîștigat ușor.

1. ... Ra3:b4
2. Tc3-c4+ Rb4-a3(a5)
3. Tc4-a4+ Ra3:a4
4. Tc1-c4+ ...

Nu este bună continuarea 4. Cb6+? din cauza 4... Ra3! 5. C:d5 Cd2+ 6. Ra1 C4b3 mat.

4. ... Ra4-a5(a3)
5. Tc4-a4+ ...

Ecoul poziției existente cu două mutări în urmă, dar de data aceasta fără turnul c1.

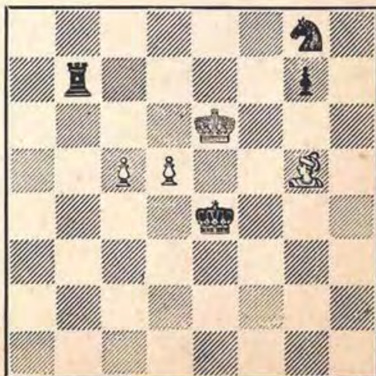
5. ... Ra5 ad libitum
6. Ca8-b6(c7)+ R ad libitum
7. Cb6:d5 remiză.

Cititorul va constata fără îndoială că acest ecou se deosebește atît de cel anterior cît și de cel din următoarele două studii.

În acestea ecoul este provocat de **negru** printr-o altă apărare, la care albul repetă o poziție cîștigătoare aproape identică; dimpotrivă, în cazul de față ecoul este provocat de alb pentru a realiza o remiză aproape identică. Cu alte cuvinte, este un caz de pseudoecou, dar aceasta nu diminuează valoarea studiului.

În studiile examinate pînă acum, ecoul s-a diferențiat numai în timp; în studiul următor, diferențierea se face atît în timp cît și în spațiu.

101. Suomen Shakki,
1948
Premiul I



Alb cîștigă 4 + 4 = 8

1. d5-d6 A, B, C

Nu este bine 1.Rd6? Cf6 remiză; nici 1.Ne3? Te7+ 2.Rd6 R:e3 remiză, și nici 1.c6 Tc7 2.Rd6 Tc8.

A) 1. . . Re4-d4
2. c5-c6 . . .

Și nu 2.Ne3 R:e3 3.c6 (3.d7 T:d7) 3...Tb6 4.c7 (4.d7 T:c6+ 5.Re5 Tc5+ 6.R ad libitum Td5 etc.) 4...Tc6 5.Rd5 (d7) Tc1 și Cf6 (+) remiză.

2... Tb7-b6
3. c6-c7 Tb6-c6
4. Re6-f5!! ...

Prima poantă a studiului este această mutare a regelui care se îndepărtează. Alternativa 4.Rd7? nu este bună din cauza 4... Rd5 5.Nf4 Cf6+ 6.Re7 (6.Rd8 Re6 remiză) 6....Re4 7.N oriunde Cd5+ remiză. Nu este bine nici 4.Rf7? din cauza 4...Rd5 5.Nf4 Cf6 remiză; și nici 4.Nf4? Cf6 5.Ne5 R:e5 remiză.

4. . . Tc6-c5+
5. Rf5-f4 Cg8-f6
6. Ng5:f6 g7:f6
7. d6-d7 și albul cîștigă.

B) 1. . . Tb7-a7
2. d6-d7 ! . . .

Acum nu e bună varianta anterioară 2.c6? Ta6 3.c7 Tc6 remiză, deoarece regele poate muta numai pe linia a 7-a.

2... Ta7-a6+

După 2...Ta8 3.c6 albul cîștigă.

3. Re6-f7 Ta6-a7
4. c5-c6 Re4-d5
5. Rf7-g6!! ..

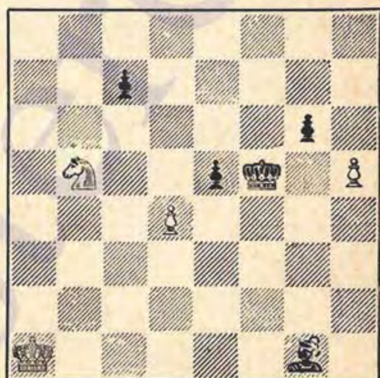
Ecoul primei variante; regele alb face din nou o mutare de îndepărtare, dar pe linia a 6-a în loc de a 5-a.

Insuficient este 5.R:g8 Ta8+ 6.d8D T:d8+ remiză; nu merge nici 5.Ne7 R:c6 6.d8D C:e7 remiză.

5... Ta7-a8
6. c6-c7 și albul cîștigă.

C) 1... Ch6 2.N:h6 (și nu 2.d7? T:d7 3.R:d7 Cf7 remiză) 2...g:h6 3.d7 (și nu 3.c6? Tb6 remiză) 3...Tb8 4.c6 și albul cîștigă.

102. **Schweizerische Arbeiter Schachzeitung,**
1952



Alb cîștigă 4 + 5 = 9

1. h5-h6 A, B

A) 1. . . Ng1:d4+
2. Cb5:d4+ Rf5-f6
3. Cd4-e6! ...

Și nu 3.Cf3? e4 4.Ce5 e3 5.Cg4+ Rg5! remiză și nici 3. Cc6 e4 4.Rb2 (4.Ce5 e3 ca mai înainte) 4...g5 5.Ce5 g4 6.C:g4+ Rg6 7.Rc3 c5 8.Rc4 (8.Rd2 c4) 8...Rh7 remiză. Intr-o oarecare măsură, varianta aceasta este o cursă.

3... ad libitum
4. h6-h7 și albul cîștigă din cauza pionului dăunător g6.

B) 1. ... Rf5-f6
2. d4:e5+ I, II

I)2. ... Rf6-e6
3. h6-h7 Ng1-h2
4. Cb5-d4+ Re6-d5
5. h7-h8D și albul cîștigă (aci e bine și 5.e6).

II)2. . . Rf6-f7
3. e5-e6+ ...

Și nu 3.h7? Rg7 4.e6 Nc5 remiză.

3... Rf7:e6

Altfel albul cîștigă prin h7 sau e7.

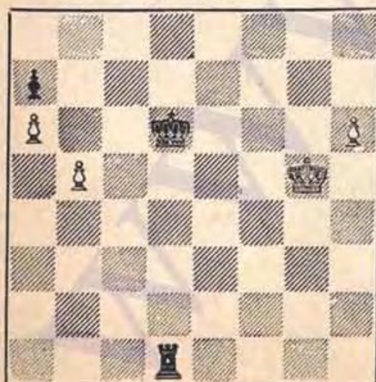
4. h6-h7 Ng1-h2
5. Cb5-d4+ ...

Ecou cu o mutare mai tîrziu.

5... Re6-d5
6. h7-h8D și albul cîștigă.

Repetarea mutărilor de ambele părți poate surveni numai în studii de remiză, unde, la un moment dat, jocul ajunge într-o fază în care ambii adversari sînt siliți să-și repete mutările. Dacă albul renunță să facă acest lucru, pierde, iar dacă renunță negrul, îi oferă prin aceasta albului remiza sau poate chiar victoria.

103. Concursul internațional al Federației olandeze de șah.
1937
Premiul I



Alb cîștigă 4 + 3 = 7

1. b5-b6 A, B, C

A)1. . . Rd6-e6!
2. b6:a7 I, II

Acum nu este bună mutarea cîștigătoare din varianta B: 2.b7? Tg1+ 3.Rf4 (3.Rh5 Rf5∓) 3...Tg8 4.h7 (4.Re4 Tf8 5. ad libitum Rd6 6. ad libitum Rc7 7. ad libitum Th8∓) 4...Tf8+ 5.Rg5 Rf7 6.Rf5 (6.Rh6 Rf6∓) 6...Te8 7.Rg5 Rg7 8.Rf5 R:h7 9.Rf6 Rg8∓.

I)2. . . Td1-d8
3. a7-a8D!! ...

Și nu 3.Rg6? Tg8+ 4.Rh7 Rf7 5.a8D T:a8 6.a7 T:a7 7.Rh8 Rg6∓.

3... Td8:a8
4. Rg5-g6 Ta8-g8+
5. Rg6-h7 Re6-f7
6. a6-a7 Tg8 ad libitum
7. a7-a8D T:a8 pat.

II)2. . . Td1-g1+
3. Rg5-h5 Tg1-g8

3...Rf5?? 4.a8D și albul cîștigă; iată pentru ce pionul a trebuit să fie trecut pe coloana „a".

4. h6-h7 Tg8-c8 tempo
5. Rh5-g6 Tc8-a8
6. Rg6-g7 Ta8:a7+
7. Rg7-g8 remiză.

B)1. ... Rd6-e7!
2. b6-b7! I, II

Acum nu este bună mutarea cîștigătoare din varianta A: 2.b:a7? Td8 3.a8D (3.Rg6 Tg8+ cîștigă ca în varianta A, I) 3 ...T:a8 4.Rg6 Rf8! 5.h7 T:a6+∓.

I)2. . . Td1-g1+
3. Rg5-f5 ...

După 3.Rf4? Tg8 negrul cîștigă, din cauză că albul este în întîrziere

cu un tempo. 3.Rh5 Tb1! 4.h7 (4.Rg6 Rf8 5.h7 sau Rh7 Tb6 (+) cîştigă 4...Rf7 5.h8C+ Rg7 6.Cg6 Tb5+ şi negrul cîştigă.

3... Tg1-g8
4. h6-h7 Tg8-d8
5. Rf5-g6 remiză.

II)2. . . Td1-d8
3. Rg5-g6 Td8-g8+

3... Rf8? 4.h7±.

4. Rg6-h7 ...

O mutare mai frumoasă care duce la remiză mai repede decît 4.Rf5.

4... Re7-f7
5. h7-h8D Tg8:h8 pat.

C)1. . . a7:b6
2. h6-h7 ...

Avansarea celuilalt pion nu este bună: 2.a7? Tg1+ 3.Rf6 Tg8 4.h7 Ta8∓.

2... Td1-g1+

2...Th1? 3.a7±.

3. Rg5-f6! ...

3.Rf5? Tf1+ 4.Rg6 Tf8 şi negrul cîştigă, deoarece regele ajunge pionul „a".

3... Tg1-f1+

3...Th1? 4.a7±

4. Rf6-g7 ...

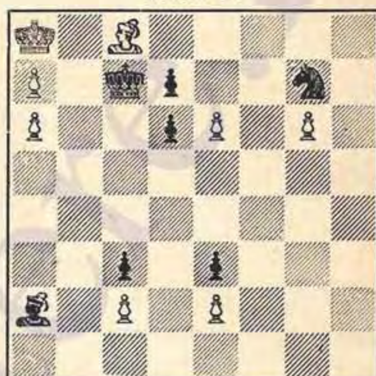
4. Rg6? Tf8 5.Tg7 Ta8 6.h8D T:h8 7. R:h8 Rc7∓.

4... Tf1-g1+
5. Rg7-f6!! remiză.

5. Rf7 (f8) Th1∓; 5.Rh6 Th1+ 6.R ad libitum T:h7∓; 5.Rh8 Tc1 6. R ad libitum Tc8∓.

Deşi repetarea vizibilă a mutărilor se manifestă numai în mutarea a 4-a şi a 5-a, mutările forţate încep. la ambii adversari, încă de la mutarea a 2-a şi încă într-o formă accentuată.

104. „Enroque", concurs internaţional Argentina, 1950
Premiul II



Remiză 8 + 7 = 15

In acest studiu perechea de pioni e2 şi e3 este inutilă, aşa că se poate neglija pur şi simplu. Soluţia, ca şi analiza de mai jos, se referă la poziţia, revizuită de autor mai tîrziu, cu 13 figuri, în care aceşti doi pioni nu figurează.

1. e6:d7 ...

Dintre cele trei mutări posibile în afară de acestea, 1.Nb7? d:e6 are drept rezultat o victorie uşoară pentru negru; după 1.N:d7 Nd5+ albul este făcut mat în două mutări, iar după 1.e7 în trei mutări. Ameninţările 1...R:c8 etc. 2.d8D+ şi 3.Rb8 nu se pot para acum decît prin mutarea:

1... Cg7:e6

Dintre cele trei mutări ale albului posibile acum, după 2.Nb7? negrul cîştigă repede prin 2...Cc5! (ameninţă C:d7 şi Cb6 mat) 3.d8D+

(3.Nc6 C:d7) 3...R:d8 4.Rb8 Cd7+ și mat în trei mutări. După 2.d8D+ însă, victoria negrului este mai dificilă și mai interesantă 2...C:d8 3.g7 (3.Nb7 C:b7 4.g7 Ng8! și mat în trei mutări) 3...Nd5+ (ar fi prematur 3.Ng8? 4.Ne6 Nh7 [4...Cc6 5.N:g8 Ce5 6.Ne6+!] 5.Nd5! Ce6 6.g8D N:g8 7.N:e6 Nh7 8.Nf5 remiză) 4.Nb7 Ng8 (acum, aceasta este mutarea bună; 4...C:b7? 5.g8D N:g8 6.a:b7 remiză) 5.Ne4 (5.Nc8 Cc6 6.Ne6 Ce5 7.N:g8 Cd7 și negrul cîștigă) 5...Ce6 6.Nd5 Cc5 7.Nc6 sau ad libitum 7...Cd7 cîștigă. Mutarea salvatoare nu poate fi așadar decît

2. g6-g7	...
2...	Ce6-d8

Singura apărare împotriva amenințărilor g8D și d8D.

3. Nc8-b7	...

Acum nebunul negru nu poate părăsi diagonala a2-g8 din cauza g8D, iar nebunul alb nu poate pleca de pe diagonala mare din cauza matului. Așadar, aparent, din cauza mutărilor fără rost (?) ale nebunilor, partida s-a încheiat cu o remiză ușoară.

In realitate însă, abia acum începe repetarea mutărilor; mutările de pînă acum au fost doar introductive. Dacă negrul mută

3...	Na2-c4

singura salvare pentru alb este mutarea bizară

4. Nb7-h1!!	a, b, c

Dintre celelalte cinci mutări posibile cu nebunul:

1) După 4.Nc8 victoria se obține ușor 4...Ng8 5.Nb7 d5 și pionul — din cauza amenințării de mat — se transformă în damă. Nu este greu de a găsi cîștigul și după:

2) 4.Nc6 la care urmează 4...C:c6 5.d8D+ R:d8 6.Rb7 C:a7 7.R:a7 Rc7 8.Ta8 Ng8 9.Ra7 Nd5 10.g8D N:g8 11.Ra8 Nh7 și negrul cîștigă.

Celelalte trei mutări constituie conținutul studiului.

3) După 4.Ne4 mutarea cîștigătoare este 4... Ng8!, însă albul mai poate opune o rezistență serioasă: 5.Nf3 d5 6.Nh5! (După 6.Ng4 negrul are același joc, dar există și unul mai simplu) 6...d4 7.Nf7 Nh7 8.g8D (8.Ng6 N:g6∓) 8...N:g8 9.N:g8 d3 și negrul cîștigă.

4) După 4.Nf3 mutarea cîștigătoare este Nf7! (După 4...Ng8 5.Ne4, iar după 4...Ne6 5.Ng2 fac ca mutarea 5...d5 să nu mai fie recomandabilă, din cauză că nebunul negru este atacat din flanc prin mutările Nh7, respectiv Nh3). Este adevărat că acum, după 5.Ne4, avansarea pionului negru tot nu este încă bună, din cauza atacului de flanc 6.Ng6, dar 5...Ng8 duce la o situație identică cu cea cîștigătoare discutată la punctul anterior.

5) După 4.Ng2 cîștigă 4...Ne6, deoarece după 5.Nf3, avansarea pionului negru se forțează prin Nf7, iar după 6.Ne4 prin Ng8, pentru că — din cauza zugzwangului — nebunul alb trebuie să-și părăsească locul de pe care poate ataca din flanc nebunul adversarului.

După mutarea 4.Nh1!! negrul are trei variante, în funcție de cîmpul de pe care nebunul negru vrea să forțeze înaintarea d5 (După 4...Na2 urmează bineînțeles 5.Nb7).

a)4. . .	Nc4-e6
5. Nh1-g2!	d6-d5
6. Ng2-h3!	Ne6-f7

6... Ng8 7.Ne6 Nh7 (7...C:e6 8.d8D+ ca în varianta principală) 8.N:d5 cu șanse de cîștig.

7. Nh3-e6	Cd8:e6

7...N:e6 8.g8D remiză.

8. d7-d8D+	Rc7:d8
9. Ra8-b7	Ce6-c7
10. a7-a8D+	Cc7:a8
11. Rb7:a8	Rd8-c7

11...d4 12.a7 d3 13.Rb7! și albul cîștigă.

12. a6-a7 d5-d4
13. g7-g8D Nf7:g8 pat.

b)4. . . Nc4-f7
5. Nh1-f3 d6-d5
6. Nf3-h5 Nf7-g8

6. . . Ne6 7.Nf7 remiză.

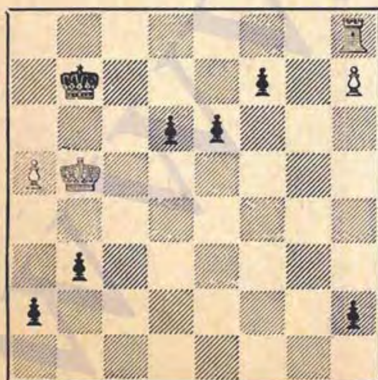
7. Nh5-f7 Cd8:f7
8. d7-d8D Cf7:d8 pat.

8... R:d8 ? 9. Rb7 ! cîștigă.

c)4. . . Nc4-g8
5. Nh1-e4 d6-d5
6. Ne4-h7 Ng8-f7 (e6)
7. Nh7-g6 (f5) remiză.

Este vorba aci despre acele studii în care negrul este pus în fața unei alternative neplăcute — în impas. El are de ales între două continuări, și alegerea ar fi plăcută în cazul cînd adversarul ar fi la mutare; în acest caz el ar putea juca continuarea potrivită împotriva atacului ales de adversar. Dar negrul fiind la mutare, acest avantaj al alegerii continuării bune îl are adversarul. Situația negrului — în impas — se aseamănă întrucîtva cu zugzwangul, pe un plan mai general.

105. Magyar Sakkvilág, 1937



Alb cîștigă 4 + 7 = 11

1. a5-a6+ A, B

1.Tb8+ R:b8 2.h8D+ nu cîștigă — după cum vom vedea din varianta B — nici în cazul cînd pionul se află pe a6.

A)1. . . Rb7-a7
2. Th8-a8+ Ra7:a8
3. h7-h8D+ Ra8-a7
4. Dh8-h4!±

B)1. . . Rb7-c7
2. Th8-c8+ ...

Mutarea poantă 2.a7? este încă prematură din cauza 2...b2! 3.Tc8+ Rd7 4.Td8+ Re7 remiză.

2... Rc7:c8

Dacă 2...Rd7 atunci 3.h8D ad libitum 4.Dd8 (e8) mat.

3. a6-a7!! I, II, III, IV, V

Acum negrul este în impas. Deși mutarea 3.h8D+? pare să împiedice transformarea ambilor pioni negri, ea nu duce totuși la victorie din cauza 3...Rd7 4.a7 (4.Da1 b2 5.D:b2 h1D 6.D:a2 Dc6+ remiză) 4...b2 5.a8D (5.D:b2 h1D [amenință a1D și Db7+] 6.D:a2 Db7∓) 5...b1D+ 6.Rc4 d5+ 7.Rc5 Dc1+ etc. remiză.

I)3. . . h2-h1D
4. h7-h8D+ Dh1:h8

4...Rd7 5.D:h1 b2 6.Dc6+ Re7 7.Dc7+ Rf6 8.Dc3+ și albul cîștigă.

5. a7-a8D+ Rc8-d7 (c7)
6. Da8:h8 e6-e5
7. Dh8-a8 și albul cîștigă.

II)3. . . a2-a1D
4. h7-h8D+ Da1:h8
5. a7-a8D+ Rc8-d7
6. Da8:h8 b3-b2
7. Dh8-h7 și albul cîștigă.

III)3. . . b3-b2
4. a7-a8D+ Rc8-d7
5. Da8-c6+ Rd7-e7
6. Dc6-c7+ R ad libitum
7. h7-h8D+ și albul cîștigă.

IV)3. . . Rc7-d7
4. a7-a8D ...

(4.h8D? b2 remiză).

4... h2-h1D
5. Da8:h1 b3-b2
6. Dh1-b7+ și albul cîștigă.

Pînă la acest punct, studiul este simetric, întrucît s-au transformat de două ori pionul „h" și de două ori pionul „a".

V)3. . . Rc8-b7
4. h7-h8D Rb7:a7

Se amenințase Db8 mat.

5. Rb5-c6 a, b, c

a) 5... e6-e5
6. Dh8-h3 Ra7-a6

6...Dh1+ 7.D:h1 b2 8.Dg1+ Ra8 9.Dg8+ etc.

7. Dh3-d3+ Ra6-a7
8. Dd3-e3+ Ra7-a8
9. De3-e4 și albul cîștigă.

b) 5... h2-h1D+
6. Dh8:h1 b3-b2
7. Dh1-g1+ Ra7-a8
8. Dg1-g8+ și albul cîștigă.

c)5. . . b3-b2
6. Dd8-d4+ Ra7-a8
7. Dd4-a4+ și albul cîștigă.

106. Keleti Ujság,
1921

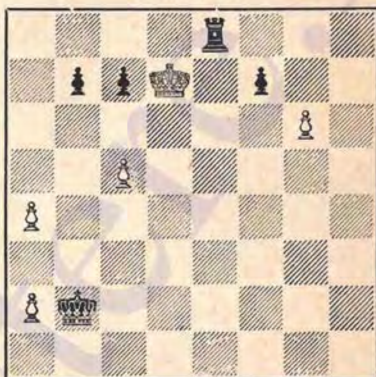


Mat în 2 mutări 9 + 5 = 14

Impasul rezultă aci din mutarea „de așteptare", neutră numai în aparență.

1. Th4-f4!

107. Primul concurs internațional al Federației argentiniene de șah,
1950
Premiul III



Alb cîștigă 5 + 5 = 10

Dacă în această poziție albul ia turnul prin 1.R:e8, atunci, prin 1...f:g6, negrul obține remiză: 2.c6 (după 2.Rd7 sau 2. a5 urmează c6! iar pionul „g" se transformă primul) 2...b6 3.Rd7 g5 4.R:c7 g4 5.R:b6 g3 6.c7 g2 7.c8D g1D+ 8.Dc5 Dg6+ remiză, deoarece șahul etern se poate evita numai dacă regele alb ajunge pe coloana „a"; în acest caz însă pionul a2 este imediat pierdut și nici celălalt nu se mai poate transforma.

Victoria nu se obține nici cu altă mutare agresivă: 1.g:f7 Tf8 2.Re7 (2.c6 T:f7+ 3.Re8 Tf4) 2...T:f7+ 3.R:f7 c6 4. Re7 R:a2 5.Rd6 Rb3 6.a5 Rb4 7.a6 b:a6 și negrul obține remiza.

Mutarea-cheie de mai tîrziu, a variantei principale, 1.a5, e încă prematură acum din cauza 1.Tf8 (și nu 1...f:g6? la care 2.c6 cîștigă ca în varianta principală) 2.c6 (2.Re7 f:g6

3. R:f8 [3.c6 Tb8∓] 3...c6∓) 2...b:c6 3.Re7 Ta8 4.g:f7 c5 5.f8D T:f8 6.R:f8 c4 remiză.

Mutarea cîştigătoare nu poate fi, deci, decît

1. c5-c6 ! ...

prin care albul cedează negrului iniţiativa, dar în acelaşi timp îl pune în faţa unei alternative: să ia unul din pioni sau să fugă cu turnul? E caracteristic pentru slăbiciunea turnului că nu are posibilitatea de a se salva pentru a interveni ulterior în joc. S-ar putea încerca doar: 1...Tb8, la care urmează 2.R:c7 Te8 (2...b:c6 3.R:b8 f:g6 4.a5 şi albul cîştigă), după care 3.Rd7 cîştigă imediat pentru că turnul nu mai are unde fugi cu succes, iar pe de altă parte, nu mai este timp pentru o nouă iniţiativă (f:g6, c:b7).

După 1...b:c6 cîştigă sigur 2.R:e8 f:g6 3.a5 c5! (mai bine decît g5) 4.a6 c4 5.a7 c3 6.a8D c2 7.Db7+. (Vezi capitolul IV.)

S-ar mai putea încerca 1...b6 care împiedică mutarea 2.c:b7 şi 2.a5, şi în afară de aceasta, salvează turnul (2.R:e8 f:g6 remiză, aşa cum am mai văzut). Dar acum cîştigă 2.g:f7 deoarece la 2...Ta8 (cea mai bună) urmează 3.R:c7 Ra3 (3...Ta7+ 4.R:b6 T:f7 5.a5±; 3...R:a2 4.R:b6±) 4.Rd7 (e bine şi 4.R:b6, ba chiar şi 4.Rb7) 4...Tf8 5.Re7 şi albul cîştigă. Negrul mai poate însă opune rezistenţă serioasă prin

1... f7:g6

Acum, după luarea turnului, 2...b6! duce la remiză; după 2.c:b7 urmează Tb8 3. R:c7 T:b7+ 4.R:b7 g5 remiză.

Albul poate cîştiga numai lăsînd şi pentru a doua oară pe tablă turnul, şi punîndu-l pe negru în încurcătură (în impas) prin mutarea neverosimilă.

2. a4-a5!! A, B

Aceasta este mutarea cheie a întregului studiu. Acum, negrul are două modalităţi de a opune rezistenţă.

A) 2. . . Te8-h8

Turnul are acum posibilitatea de a se salva în circumstanţe mai favorabile decît cele anterioare (2...Tb8 3.R:c7 b:c6 4.R:b8±, joc pe care l-am mai văzut) Următoarea variantă este cea mai bună, ba chiar unica posibilă, pentru ambele părţi.

3. c6:b7 c7-c5
4. a5-a6 c5-c4
5. a6-a7 Th8-h7+

Prin această mutare negrul întinde albului o „cursă“ pe care acesta ar putea-o evita prin 6.Rd6 T:b7 7.a8D, avînd victoria aproape asigurată; totuşi, intrînd în „cursă“, albul cîştigă mai repede.

6. Rd7-c6 Th7:b7
7. Rc6:b7 c4-c3
8. a7-a8D c3-c2
9. Da8-h8+ Rb2-b1!

S-ar părea că negrul a reuşit; albul nu poate împiedica transformarea pionului c2 în damă, dar totuşi resursa aceasta se dovedeşte insuficientă.

10. Dh8-h1+ c2-c1D
11. Dh1:c1+ Rb1:c1
12. a2-a4 şi albul cîştigă totuşi, deoarece negrul îşi pierde imediat noua damă transformată pe g1.

Cu toate acestea, sîntem de părere că a doua rezistenţă a negrului

B) 2. . . b7-b6!!

constituie varianta principală a studiului. Aceasta nu numai pentru motivul că acum, pentru a treia oară, albul trebuie să lase turnul negru pe tablă (3.R:e8? b:a5 4.Rd7 g5 remiză) ci pentru că după

3. a5:b6 Te8-h8

albul poate cîştiga numai pierzînd de două ori cîte un tempo, o dată cînd regele ia pionul, iar a doua oară, cînd regele mută din fața pionului.

4. Rd7:c7 ...

Nu are prea multă importanță faptul că mutările 4 şi 5 pot fi schimbate între ele. Important este că după „cîştigul" aparent de tempo 4.b:c7?, negrul obține remiza prin 4...g5.

4... g6-g5
5. b6-b7 g5-g4
6. Rc7-d6! ...

Şi nu 6.b8D+?, deoarece pionul „c" nu se transformă cu şah, şi nici 6.Rb6?, deoarece în acest caz nici pionul „b" nu se transformă cu şah; de asemenea, nu este bine nici 6.Dd7 Tb8!

6... g4-g3
7. c6-c7 g3-g2
8. b7-b8D+ şi albul cîştigă.

Jucătorul practic poate trage două învățăminte importante din acest studiu:

1) Intr-o luptă aprigă şi cu deznodămînt îndoielnic, turnul poate fi lăsat în priză, respectiv poate fi sacrificat, dacă prin aceasta se realizează doi pioni liberi, legați între ei şi îndeajuns de avansați — bineînțeles, numai în cazul cînd regele inamic este departe. In cazul cînd regele propriu nu sprijină pionii, criteriul avansării pionilor este linia a 6-a (sau a 5-a pentru unul, dacă al doilea se află pe a 7-a). In cazul cînd sînt sprijiniți de rege — ca în cazul de față — pionii pot să fie şi mai puțin avansați.

2) In lupta „corp la corp" dintre rege şi turn, regele este mai tare.

108. Primul concurs internațional al Federației argentiniene de şah, 1950

Premiul V

Motto: „Puterea turnului mort"



Alb cîştigă 7 + 9 = 16

Prin motto-ul oarecum neobişnuit pe care l-am dat studiului, am vrut să arăt că este vorba de o piesă care desfăşoară maximum de forță tocmai în momentul în care este pe punctul de a fi pierdută.

N-a fost o întîmplare că atît la concurs cît şi în volum, studiul acesta şi cel anterior au fost aşezate alături. In studiul anterior, un turn liber în mişcări este pe deplin neputincios; în cazul de față albul cîştigă cu un turn încercuit şi pierdut.

In poziția inițială turnul mai poate fi salvat, ba chiar despresurat. Salvarea constituie însă o tentativă de cîştig care rămîne fără rezultat: 1.e6? c:d5 2.e7 Nd7 3.Rg2 (3.g:f6 Rg8 4.Rg1 [4.Rg2 N:h3+] 4...Rf7 5.Th1 f3∓; 3.g:h6 d4 4.h5 g5 5. Rg2 d3 cu şah etern) 3...h:g5! (acum negrul are interesul să lichideze; după 3...d4? 4.Rf3 albul ar cîştiga) 4.h:g5+ (după 4.h5 urmează g:h5; după 4.Th1 Rg7 şi situația nu se schimbă) 4...Rg7 5. g:f6+ R:f6 6.Th7 şi turnul este liber, dar albul n-are şanse de cîştig: 6...d4 etc.

Pare de necrezut, dar și 1.Rg2 duce la eliberarea turnului, deoarece 1...N:h3+? 2.R:h3 f:e5 (2...c:d5? 3.e6±) 3.N:c6 a3 4.g:h6 Rh7 5.Rg4 R:h6 6.Nd5 Rg7 7.Rg5 Rh7 8.N tempo Rg7 9.Ne4 duce la cîștig pentru alb.

Însă în urma jocului just al negrului: 1...c:d5 2. Th1 turnul se eliberează, ce-i drept, dar albul nu are perspective de victorie, ba din contra, după 2...f:e5, negrul are șanse de cîștig.

O idee firească: să aperi una din figuri cu cealaltă, deoarece ambele sînt atacate: 1.Ng2? dar după aceasta urmează 1...f:e5 2.Rg1 N:h3 3.N:h3 e4! 4.Rg2 (4.a3 f3 5.Ng4 h5∓) 4...a3! 5.Nd7 e3 6.Rf3 c5 și albul nu poate cîștiga.

Încă o încercare: 1.N:c6 N:h3 2.e:f6 (2.N:a4 f:e5 3.Nc6 Nf5 4.Rg2 e4 5.a4 e3 6.Rf3 [6.Nf3 Ne4!∓] 6...Nd3 [g4+]∓) 2...h:g5 3.h:g5 (3.N:a4 g:h4∓) 3...a3 remiză.

Altă încercare: dacă 1.T:g3 f:g3 2.N:c6 a3 cea mai simplă urmare 3.Nd5 (3.e:f6 Ne6∓) 3...f:e5 remiză.

În sfîrșit, dacă albul joacă 1.h5? urmează f:e5 2. Ng2 a3 3.Rg1 (3.Th4? h:g5∓) 4... N:h3 e4 și albul nu poate cîștiga.

Așadar, albul nu trebuie să-și salveze turnul, mai ales că locul cel mai bun pentru el este tocmai acela pe care se află. Jocul bun este:

1. e5:f6 A, B, C, D

A)... c6:d5 varianta principală.

Poziția a ajuns la punctul critic. S-a pierdut nebunul și nici turnul nu mai poate fi salvat (2.Rg2? N:h3+ 3.R:h3 h5! și negrul cîștigă).

2. h4-h5! I, II, III, IV mutarea cheie.

Mutarea aparent puternică 2.g:h6 salvează din nou turnul (2...N:h3? 3.f7±) dar nu și partida: 2...Ne6 3.Rg1 (3Rg2 N:h3+ 4.R:h3 orice 5.Rg2 d4 6.Rf3 d3∓; 3.h5 g5 etc.) 3...d4 4. Th1 (4.h5 g5 altfel d3) 4...f3∓.

De altfel, varianta principală include și variantele B și C, doar ideea jocului D este alta.

I)2. ... Nc8-e6
3. h5:g6 ...

Nu e bună acum cealaltă luare, dar ea va fi bună în varianta II (3.g:h6 g5!∓); greșit este și 3.Rg2 N:h3+ 4.R:h3 g:h5∓ ca și 3.Rg1, deoarece urmează 3...N:h3 4.f7 (4.g:h6 f3∓) 4...Rg7∓.

3... Ne6:h3

După 3...g2+ urmează 4.Rg2? N:h3+ 5.R:h3 h:g5∓.

4. g5:h6 Nh3-e6
5. f6-f7 și albul cîștigă.

II)2... Nc8:h3
3. g5:h6 ...

Acum mutarea variantei anterioare ar pierde: 5. h:g6? h:g5∓.

3... Nh3-e6 (Rh8-g8)
4. h5:g6 și albul cîștigă.

Aceasta numai din cauză că în mutarea întîia, luînd nebunul, negrul a blocat cîmpul d5, unde se află acum un pion. Fără de acesta negrul ar cîștiga cu 4...Nd5+. Așadar, studiul ar putea fi încadrat și în capitolul „figuri dăunătoare“ dar mai ales în „variante interdependente“ deoarece — prin asocierea celor două variante — se realizează un prototip al acestei idei.

III)2... h6:g5
3. f6-f7 ...

3.h6? Nf6∓.

3... Rh8-g7
4. h5-h6+ Rg7:f7
5. h6-h7 ...

Turnul, în agonie, mai are putere să ajute pionul „h" să se transforme.

5... Nc8:h3
6. h7-h8D g3-g2+

Mutarea crează rezistența maximă a negrului; e mai ușoară victoria pentru alb după 6...Nf5 7.De5 Ne4+ 8.Rg1 g2 9. D:g5 f3 10.De5 și albul cîștigă; din cauza pierderii spațiului de joc la fiecare mutare cade cîte un pion.

7. Rh1-g1! g5-g4
8. Dh8-e5 f4-f3
9. De5:d5+ ...

Intrebarea este dacă acum negrul va mai avea timp suficient pentru a efectua mutările g3 și f2.

9... Rf7-f6

9...Rg7 10.Dd4+ Rh7 (f8) 11.D:a4 g3 12.Dh4 (f4)+±.

9...Rf8 10.Da8+ Rg7 11.D:a4 g3 12.Dd4+ ad libitum 13.D+±.

10. a2-a3 ...

Mai bine decît 10.Dd4+ Rg5 11.Rf2 a3 12.Rg3 etc.

10... g6—g5

Forțat; totuși albul nu cîștigă prin zugzwang deoarece chiar dacă negrul ar avea posibilitatea de a renunța la mutările sale pentru un timp oarecare, albul ar cîștiga prin mutările 11.Db5 și D:a4.

11. Dd5-d4+ (b5) ad libitum
12. Dd4:a4 și albul cîștigă.

Varianta aceasta a sugerat autorului motto-ul studiului.

IV) 2. . . g6:h5
3. g5:h6 ...

Nu e bună mutarea din varianta anterioară 3.f7? Rg7 4.g:h6+ R:f7 5.T:h5 (5.h7 Rg7 6.T:h5 Rh8) 5... Rg8 și albul nu mai poate cîștiga. Dar nu e bine nici 3.T:h5 (mutare naturală, deoarece turnul a fugit, a luat un pion și amenință să mai ia unul cu șah) 3...Nf5 4.T:h6+ (4.f7 Ne4+! 5.Rg1 Rg7 6.g:h6+ [6.T:h6 f3] 6...R:f7 7.h7 f3 remiză) 4...Rg8 5.g6 Ne4+ 6.Rg1 f3 7.f7+ Rg7 8.Th7+ R:g6 9.f8D f2+∓.

3... Nc8-e6

3...Rg8 4.T:h5 (amenință 5.Tg5+ și h7 sau f7) 4...Ne6 5.Tg5+ Rh7 6.f7 N:f7 7.Tg7+±.

4. Th3:h5 f4-f3

5.Th5-f5! și albul cîștigă cu 6. f7, respectiv la 5...Nf7 cu mutarea 6.T:f3.

B) 1...N:h3 2.f7 și albul cîștigă cu 3.g:h6, sau invers, cu 2.g:h6 și 3.f7.

C) După 1...h:g5 2.f7 rezultă un joc interesant: 2...Rg7 3.h5 N:h3 (3...c:d5 4.h6+ este identică cu varianta A, III) 4.h6+ și albul cîștigă. Acum nebunul aflat în priză a preluat rolul turnului în priză din varianta A, III.

Am fost de părere că osteneala de a realiza această idee de variante interdependente, fără a permite intervertirea de mutări, nu este de prisos; sub această formă, studiul va putea fi regăsit în ultimul capitol, sub numărul 148.

D) 1. . . h6-h5!

Mutarea aceasta împiedică atacul de pioni albi pe flancul regelui; pentru a obține victoria, albul trebuie să sacrifice acum turnul pentru un pion.

2. Th3:g3 ...

Nu e bine 2.Ng2 a3 3.Rg1 (3.T:g3 e prea tîrziu; 3...f:g3 4.Ne4 Ne6 5.N:g6 [5.Nb1 Nf5∓] 5...N:a2 [ame-

ninţă Nd5+] 6.Rg1 Nd5 7.Nb1 c5 8.g6 a2∓) 3...Ne6 4.Th1 N:a2 (amenință Nb1) 5.Ne4 (5.N:c6 Nb1 6.Nd5 a2 7.N:a2 N:a2 8.Rg2 Nd5+ 9.Rg1 f3!∓) 5...f3!! 6.N:f3 (6.N:g6 Nd5 7.Nb1 f2+∓; 6.N:c6 Nb1 7.Nd5 a2∓; 6.Th3 Ne6∓) 6...Nb1 7.Rg2 a2 și albul nu poate cîștiga.

2. ... f4:g3

2...c:d5 3.Tf3±.

3. Nd5-f7 a, b, c

Nu e bine 3.N:c6 a3 (amenință Ne6) 4.Nd5 (4.Ne4 Nf5) 4...Nh3 5.Nf7 (prea tîrziu: cîștigarea pionului „g" nu înseamnă și cîștigarea partidei) 5...Rh7 6.Rg1 Rh8 7.N:g6 Ne6 8.Nb1 Nd5 9.g6 Rg8 10.g7 sau Rf1 N tempo pe diagonala mare și după mutarea efectuată de alb cu nebunul, 11...Nd5, remiză.

a)3. . . Nc8:h3

Cu toate că pionul g6 se pierde, această mutare oferă totuși cea mai mare rezistență.

4. Nf7:g6 ...

Amenință Nf7 și g6 etc.

4... Nh3-e6
5. a2-a3 Ne6-d5+
6. Rh1-g1 c6-c5
7. Ng6:h5 Rh8-g8

7...c4 8.Ne8 c3 9.N:a4 Ne4 10.h5±.

8. Nh5-e8 Nd5-b3
9. g5-g6 și albul cîștigă.

(9...c4 10.Nf7+ Rf8 11.Nd5; 9...Nc2 10.h5; 9...Rf8 10.Nc6 etc.).

b)3. ... c6-c5

Amenință 4...Nb7+ remiză.

4. Rh1-g2 a4-a3

Fixează nebunul pe diagonală și apără în felul acesta în mod indirect pionul g6.

După 4...Na6, urmează 5.N:g6 Nc4 (5...a3 6.Nf7∓) 6.a3±.

5. Rg2:g3 Nc8-a6
6. Rg3-f2 Rh8-h7

6....c4 7.N:g6 c3 8.Re3 Nc4 9.Rd4 N:a2 10.R:c3±.

7. Rf2-e3 și cîștigă pionul a3 și partida.

c) 3...a3 4.Rg2±, cu același joc.

CAPITOLUL XV

Momentul de surpriză

In jocul de şah, momentul de surpriză e ca sarea în bucate: îi dă gust. El face partidele mai interesante, aducînd în luptă elementul de neprevăzut, şi duce adeseori la obţinerea de victorii spectaculoase.

In materie de studii, momentul de surpriză este un element vital, fără de care nu există final artistic. Aceasta nu este o părere personală; cea mai bună dovadă este faptul că la Olimpiada din 1936, comitetul de organizare prevăzuse în mod expres această condiţie pentru toate studiile participante.

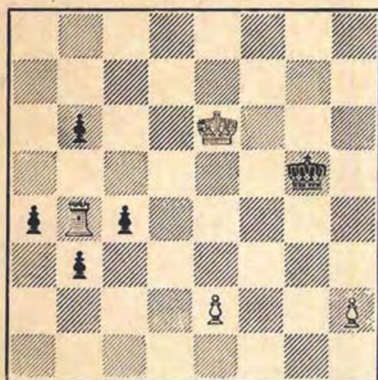
De altfel, este foarte natural ca un studiu pe care nouă din zece jucători l-ar rezolva chiar în felul intenţionat de autor, să nu poată trezi interesul tocmai pentru faptul că îi lipseşte caracterul de problemă dificilă ce trebuie dezlegată. Or, acest caracter are o covîrşitoare importanţă în studii. Dimpotrivă, va provoca desigur interesul dezlegătorului un studiu a cărui soluţie nu se desfăşoară pe făgaşul normal, cu mutările banale ale unei probleme obişnuite; diferitele surprize care-l aşteaptă pe dezlegător de-a lungul soluţiei constituie un element estetic esenţial pentru compoziţia şahistă.

Momentul de surpriză poate surveni de mai multe ori în cursul soluţiei, dar trebuie să însoţească neapărat mutarea „cheie". Cu alte cuvinte, această mutare trebuie să fie întotdeauna surprinzătoare, aparent contrară logicii.

Din cele expuse aci, s-ar putea trage concluzia că titlul de mai sus e potrivit nu numai în fruntea capitolului acesta, ci şi pentru întreg volumul. Este adevărat că toate studiile bune conţin momente de surpriză, dar în unele studii mutarea-cheie poate avea o importanţă secundară, chiar dacă constituie o surpriză.

In acest capitol am înglobat studiile în care cheia surprinzătoare este compusă dintr-o serie de mutări, sau este cu totul neobişnuită şi nouă (de exemplu în Nr. 112, unde se produce o triplă legare complicată). Tot aci am inclus cazurile în care mutarea-cheie pare imposibilă.

109. Olimpiada din 1936,
Premiul I



Remiză 4 + 5 = 9

Analiza ce urmează este reprodusă din volumul întitulat „Schach olimpia 1936" de Kurt Richter.

1. h2-h4+ Rg5-h5

1... R:h4 ? 2. Tc4+ etc. ; 1... Rh6 2. Rf6 ca în varianta principală; 1... Rg6 2. h5+ Rg7 3. h6+ Rg6 4.h7 R:h7 5. Rf6 şi remiza este mult mai uşor de obţinut, coloana „h" fiind deschisă.

2. Re6-f5 I, II

I) 2. . . c4-c3
3. e2-e3 ! ! ...

După 3. e4 ? negrul cîştigă prin 3... c2, deoarece diagonala c1-h6 rămîne deschisă.

3. ... c3-c2

După 3... a3 urmează 4. T:b6 ad libitum 5. Tb8 etc. După 3... b3 urmează 4. T:b6 a3 sau c2 5. Tb8, iar la 3... Rh6 4. Rf6 Rh7 5. T:b6 etc.

4. Tb4-c4 b3-b2
5. Tc4-c8 ...

Acum diagonala c1-h6 este închisă de pionul e3, iar diagonala b1-h7 de pionul c2.

5. ... Rh5-h6
6. Rf5-f6 Rh6-h7
7. Tc8-c7+ remiză.

După încercarea

4. ... c2-c1D

urmează

5. Tc4-c1 b3-b2
6. Tc1-d1 a4-a3
7. e3-e4 ! a3-a2
8. Td1-d8 ...

şi numai acum, după ce diagonalele a1-h8 şi b1-h7 sînt închise, poate urma

8. ... Rh5-h6
9. Rf5-f6 remiză.

II) 2. . . a4-a3
3. e2-e4 ! ! ...

După 3. e3 ? negrul cîştigă cu 3... a2 deoarece — după 4. Ta4 — decide b3-b2.

3. ... c4-c3

Cea mai grea variantă ; este mult mai uşor a se riposta la 3... a2 şi 3... b2, de exemplu : 3... a2 4. Ta4 b2 sau c3 (4... a1D 5. T:a1) 5. Ta8 etc ; 3... b2 4. T:b6 a2 5. Tb8 etc.

4. Tb4-c4 ! ! ...

Nu 4. T:b3 c2 5. Tc3 a2 şi negrul cîştigă ;, nici 4. T:b6 c2 5. Tc6 b2 şi negrul cîştigă.

4. ... c3-c2
5. Tc4-c8 c2-c1D

5... R:h4 6. Rf4 c1D+ 7. T:c1 Rh3 8. Rf3 Rh2 9. e5 ! şi albul cîştigă.

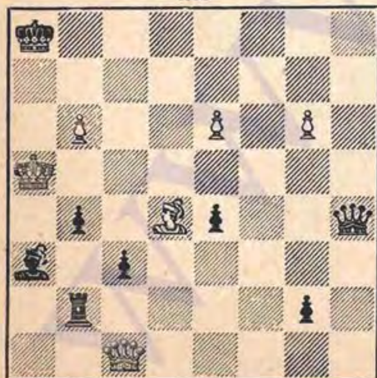
6. Tc8:c1 a3-a2
7. Tc1-a1 b6-b5
8. Tb1-c1 b5-b4
9. Tc1-d1 b4-b3
10. Td1-d8 ! remiză.

Albul a fost silit să aştepte pînă cînd negrul a închis singur diagonala a1-h8.

„O lucrare excelentă care pune la

grea încercare chiar pe dezlegătorii cu experiență" — încheie maestrul Kurt Richter. Autorul mai dorește să adauge doar observațiile sale în legătură cu motivul pentru care soluționarea studiului este atît de grea. Dezlegătorul care își dă seama că singura scăpare a albului constă în amenințarea „eternă" de mat asupra regelui negru închis pe coloana „h", constată concomitent și faptul că negrul primejduiește pe trei diagonale posibilitatea de opoziție a regelui alb (prin transformarea unuia din pionii săi cu șah), în timp ce albul nu are la dispoziție decît un singur pion prin care să închidă una din diagonale. Pentru a găsi soluția, dezlegătorul trebuie să-și dea seama în primul rînd de faptul că poate forța pe negru să închidă el însuși una din diagonale; în acest caz, a treia rămîne însă tot deschisă. Soluția o constituie găsirea unei manevre care să țină seama de împrejurarea că diagonalele nu sînt primejdioase în același moment. Diagonala b1-h7 prezintă un pericol permanent; dintre celelalte două, una va deveni primejdioasă numai după ce a doua a încetat de a mai fi. Iată raționamentul care duce la găsirea soluției.

110. Revista romînă de șah, 1936



Alb cîștigă 6 + 8 = 14

Dacă în această poziție există vreo vreo mutare care, la prima vedere, pare nefolositoare albului în diversele combinații cîștigătoare pe care le conține poziția, apoi aceea este fără îndoială mutarea 1. g7, care oferă negrului o posibilitate de șah etern inexistentă pînă acum: 1... Dh5+ 2. Ra4 De8+ etc. In schimb, par atrăgătoare pentru alb alte trei mutări, împotriva cărora s-ar părea că negrul n-are apărare. Să le examinăm pe rînd:

a) 1. Ra5-a6 ...

După această mutare negrul reușește să obțină remiza printr-un joc greu și lung, care constituie un adevărat studiu.

1. ...	Dh4-e7
2. Dc1-g5 !	De7-b7+
3. Ra6-b5	g2-g1D
4. Dg5-d8+	...

După 4. D:g1 apărarea negrului este mai simplă: 4... Dd5+ 5. Nc5 (5. Ra4 Dc6+ 6. Ra5 Dd5+ 7. Nc5 Rb7 [amenință Dc4-a6 mat] 8. Dd4 D:d4 9. N:d4 b3∓) 5... Rb7 6. Df1 Dc6+ 7. Rc4 D:e6+ remiză. Și mai simplu este jocul după 4. N:g1 Td2 5. Nc5 Td5 și albul nu poate cîștiga.

4. ...	Db7-b8
5. Dd8:b8	Ra8:b8
6. Nd4:g1	b4-b3
7. Rb5-c6	...

După 7. Ra6 urmează 7... Tg2 8. Nd4 Nd6 9. e7 Ta2+ 10. Rb5 N:e7 11. Rc6 Nd6 și negrul cîștigă.

7. ...	Tb2-d2
8. g6-g7 !	...

Apărarea negrului este încă mult timp foarte dificilă.

8. ...	Td2-d6+
9. Rc6-b5	Td6-d8
10. Rb5-a6	...

Negrul amenințase să se apere cu Rb7.

10. ... Na3-d6
11. b6-b7 ! ...

11. e7 Te8∓ (12. b7 Rc7 nu mai are acum nici un efect).

11. ... b3-b2
12. Ng1-a7+ Rb8-c7
13. b7-b8D+ ...

13. Nb6+ Rc6 și negrul cîștigă.

13. ... Td8:b8
14. Na7:b8+ Rc7-c6
15. g7-g8D b2-b1D
16. Dg8-c8(e8)+ Rc6-d5
17. Nb8:d6 Rd5:d6
18. Dc8-d7+ Rd6-c5

Amenință Db6 mat.

19. Dd7-c7+ Rc5-d4
remiză.

De exemplu: 20. d7 Da2+ 21. Rb7 Db3+ 22. Rc8 De6+ 23. Rd8 Dd5+ etc.

b) 1. Dc1-h6 ...

După acceptarea acestui sacrificiu prin 1... D:h6? albul ar cîștiga prin 2. Ra6, însă negrul se apără prin:

1. ... Dh4-d8 !
2. Dh6-h5 ...

Necesar, deoarece negrul amenințase 2... Dd5+ cu șah etern; 2. Nc5 g1D remiză; 2. Rb5 De8+ 3. Ra5 Ta2 și negrul cîștigă.

2. ... Tb2-a2
3. e6-e7 ! ...

3. g7 b3 4. g8D Nf8+ 5. Rb5 b2 și negrul cîștigă; 3. De5 b3 4. D:e4+ Rb8 5. Rb5 b2 6. Ne5+ Nd6 7. e7 Dd7+ și negrul cîștigă.

3. ... Na3-c1+!
4. Ra5-b5 ...

Dacă 4. R:b4? atunci 4... D:d4+ remiză.

4. ... Dd8-d7+
5. Rb5-c4 Dd7:d4+
6. Rc4:d4 g2-g1D+
7. Rd4-d5 ...

7. Rc4 Df1+ 8. Rd5 Db5+ 9. Re6 D:b6+ 10. R ad libitum Tf2 (d2)+ etc.

7. ... Ra8-b7 !
8. e7-e8D Ta2-a5+
9. Rd5-c4 ...

9. Re6 (d6) D:b6+ și negrul cîștigă.

9. ... Ta5:h5
remiză.

Varianta aceasta de apărare a negrului nu este unică; a treia variantă este foarte simplă:

c) 1. De3 Rb7 2. g7 g1D 3. D:g1 Dh5 cu șah etern (4. Nc5? De2 și negrul cîștigă).

Soluția adevărată începe totuși cu mutarea neverosimilă:

1. g6-g7 ! ! A, B, C

A) 1. . . Dh4-h5+
2. Dc1-g5 ! ! Dh5:g5

Sacrificiul damei este întotdeauna spectaculos într-un studiu; valoarea lucrării nu este micșorată de faptul că albul poate să sacrifice dama și după încercarea infructuoasă: 2. Ra4 De8+ 3. Ra5 Dh5+ 4. Ra6 De2+ 5. Ra5 Dh5+.

3. Ra5-a6 ...

Acum această mutare este bună dar numai datorită faptului că dama neagră existentă și cea nouă care se transformă se află pe aceeași coloană.

3. ... g2-g1D

Nu folosește la nimic 3... Db5 (a5)+ 4. R:b5 g1D 5. N:g1 Tg2 6. e7±.

4. g7-g8D+ Dg5:g8
5. b6-b7+ Ra8-b8
6. Nd4-e5 mat.

B) 1. . . Dh4-d8!

Amenință Dd5+ șah etern.

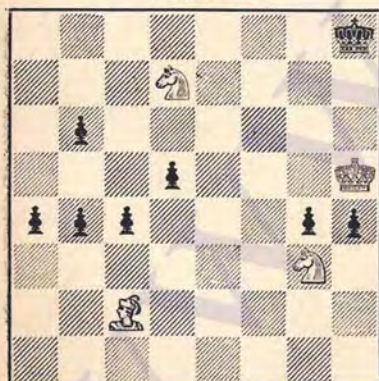
2. Dc1-g5!! ...

Din nou soluția constă în sacrificarea damei. Sacrificiul este foarte interesant, deoarece negrul ia dama dînd șah: 2. Nc5? Rb7 și negrul cîștigă; 2. Rb5? Dd5+ 3. Nc5 Rb7 și negrul cîștigă.

2. ... Dd8:g5+
3. Ra5-a6 și albul cîștigă, la fel ca în varianta A.

C) După 1... Dg4 cîștigă atît 2. Dg5 cît și De3.

111. L'Italia Scacchistica, 1947
Concursul în memoria lui Vittorio de Barbieri [1]
Premiul VI



Alb cîștigă 4 + 8 = 12

[1] Vittorio de Barbieri a fost un compozitor de probleme și studii italian foarte cunoscut, care a colaborat timp de mulți ani și la revista noastră de șah.

Din primul moment se observă că singura cale de a obține victoria cu albul constă în a da mat regelui advers situat în colț, lucru care — ținînd seama că albul are trei piese ușoare — nu pare, la prima vedere, greu de realizat. Totuși încercarea cea mai naturală este respinsă de negru printr-o apărare puternică.

1. Rh5-h6? ...

Nu este bine 1. Rg6 h:g3 și negrul cîștigă. Acum însă albul amenința 2. Nh7 urmat de mat prin Cd7-e5-f7 (sau g6).

1. ... Rh8-g8
2. Cg3-h5 ....

După 2. Cf5 urmează g3! (pentru a para matul în 4 mutări ce se amenință după Rg6) 3. C:h4 b3 4. Nh7+ Rf6 albul nu poate cîștiga.

După 2. Nh7+ urmează 2... Rf7, 3. Cf5 b3! pentru ca după 4. Ng8+ să poată urma 4... R:g8, iar dama care se transformă să zădărnicească matul ce s-ar amenința după 5. Rg6.

2. ... Rg8-f7!

Regele trebuie să fugă. După 2... h3? albul ar cîștiga cu 3. Rg6. După 2... g3 cîștigă 3. Ng6!

3. Nc2:a4 b4-b3!
4. Cd7:b6 ....

Impotriva amenințării 4... b5 5. N:b5 b2.

4. ... g4-g3
5. Ch5-f4 g3-g2
6. Cf4-h3 ...

Dacă 6. C:g2, atunci 6... h3 și negrul cîștigă.

6. ... Rf7-e6
7. Rh6-g5 Re6-d6
8. Rg5-f4 Rd6-c5

9. Cb6:d5 Rc5:d5
10. Rf4-e3 b3-b2!
11. Na4-c2 Rd5-c5
12. Rc3-d2 Rc5-b4
13. Ch3-g1 tempo Rb4-a3
14. Nc2-b1 Ra3-b3
15. Rd2-d1 c4-c3
16. Cg1-h3 c3-c2+
17. Nb1:c2 Rb3-a2

și negrul obține remiza.

Regele negru poate fi făcut mat numai cu ajutorul unei mutări care, la prima vedere, pare absolut absurdă,

1. Nc2-h7!! A, B

dar care în realitate are un sens foarte adînc: ia regelui negru cîmpul g8! După cum vom vedea mai tîrziu, albul poate cîștiga în cazul cînd regele negru fuge prin cîmpul g7.

Stabilind forma finală a studiului, autorul s-a îngrijit ca albul să poată face această mutare cu totul liber și neconstrîns. Este adevărat că prin așezarea pionului d5 pe cîmpul d4 s-ar fi realizat o economie de un pion, dar prin amenințarea d4-d3 acest pion ar fi trădat soluția și sîntem de părere că prin aceasta ar fi diminuat valoarea studiului.

A) 1. ... Rh8:h7
2. Cg3-f5 I, II, III, IV

I) 2. ... Rh7-h8
3. Cd7-f6 a, b

Numai mutarea aceasta este bună; după 3. Rh6 urmează 3... c3 sau h3; după 3. Rg6 b3 sau g3 și albul nu mai poate cîștiga.

a) 3. ... h4-h3 (sau c4-c3)
4. Rh5-g6 ad libitum
5. Cf5-d6 (h6) și albul cîștigă.

b) 3. ... g4-g3 (b4-b3)
4. Rh5-h6 g3-g2
5. Cf5-d6! și albul cîștigă.

II) 2. ... Rh7-g8
3. Rh5-g6 ad libitum
4. Cf5-h6 (e7) + și mat în 3 mutări.

III) 2. ... h4-h3 (c4-c3)
3. Cd7-f6+ Rh7-h8
4. Rh5-g6 și albul cîștigă.

IV) 2. ... g4-g3 (b4-b3)
3. Cd7-f6+ Rh7-h8
4. Rh5-h6 și albul cîștigă.

Cu toate că această variantă este foarte spectaculoasă, datorită faptului că mutarea-cheie survine abia la mutarea a 3-a, totuși varianta principală a acestui studiu este următoarea:

B) 1. ... Rh8-g7
2. Cg3-f5+ Rg7-f7
2... R:h7 3. Cf6+ etc.
3. Nh7-g8+!! ...

3. Ng6+? Re6 și albul nu poate cîștiga.

3. ... Rf7-e8

După luarea nebunului survin variantele de mai sus.

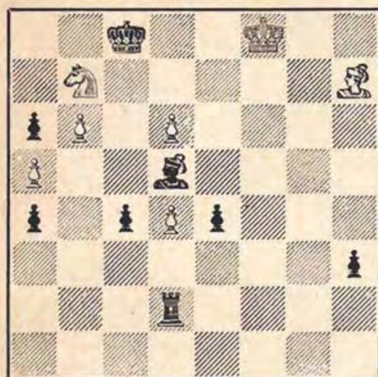
4. Cd7-f6+ I, II

I) 4. ... Re8-f8
5. Rh5-g6 ad libitum
6. Ng8-f7 și albul cîștigă.

II) 4. ... Re8-d8
5. Cf6:d5 și albul cîștigă.

Este adevărat că negrul a scăpat din rețeaua de mat, dar între timp albul și-a îmbunătățit în asemenea măsură poziția, încît după sacrificarea unui cal, poate lua toți pionii negri. De exemplu 5... g3 (pentru a scoate din joc unul din cai) 6. C:h4 b5 (regele alb nu se poate apropia încă) 7. C:b4 Rd7 8. Rg4 Rd6 9. R:g3 Rc5 10. Cc2 b4 11. Cf5 c3 (11... b3 12. Cfe3±) 12. Cfe3 b3 13. Rf3 etc. și albul cîștigă.

112. Magyar Sakkvilág,
1950



Alb cîştigă 7 + 8 = 15

1. Nh7-f5+ ...

1. Cc5? Tb2! şi albul nu poate cîştiga.

1. ... Rc8:b7

Dacă 1... Rb8 2. d7 ad libitum 3. d8D şi albul cîştigă.

2. d6-d7 Te2-g2
3. Nf5-h7 Tg2-f2+
4. Rf8-e8 ...

Altfel urmează 4... Tf7+.

4. ... Nd5-c6
5. Nh7:e4 Tf2-e2

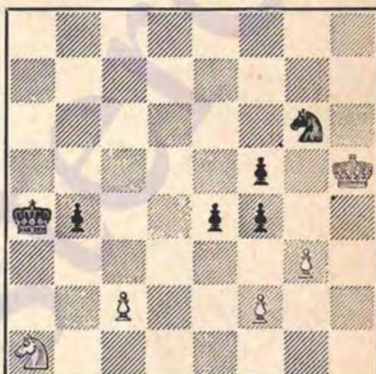
Tripla legare constituie poanta studiului; la 5... Tg2 6. Rf7.

6. Re8-f7 Te2-f2+
7. Rf7-e7! ...

Alte mutări ale regelui nu sînt bune, deoarece după 7. Re6 urmează Tf8; după 7... Re8 urmează Re2 (repetarea mutărilor) iar după 7. Rg7 urmează Tg2+ şi regele alb este silit să treacă din nou pe coloana „f", deoarece 8. N:g2 h:g2 duce la remiză, iar după 8. Rh8 urmează h2 9. N:g2 N:g2 10. d8D h1D+ 11. Rg7 Dh2 remiză; 9. d8D h1D+ 10. Nh7 Dh2 etc., este şi mai avantajos pentru negru.

7. ... Tf2-e2
8. d7-d8D Te2:e4+
9. Re7-f6 Te4-f4+
10. Rf6-g7 Tf4-g4+
11. Rg7-h6 (h8) şi albul cîştigă.

113. Concursul în memoria lui Luigi Centurini [1],
1952
Motto: Quo vadis Domine?"



Remiză 5 + 6 = 11

De ce să nu fie remiză? Această întrebare pe care desigur şi-o pune orice dezlegător începînd analiza acestei poziţii, este pe deplin justificată. Intr-adevăr, pe flancul damei negrul nu are şanse de cîştig; pe flancul regelui, prezenţa regelui alb contracarează superioritatea de pioni a negrului. Se pare că remiza poate fi obţinută uşor prin:

1. g3:f4 . . .

Ameninţarea 1...e3 nu poate fi parată nici prin luarea calului negru (1.R:g6), nici prin 1.Cb3.

[1] Luigi Centurini a fost unul dintre cei mai cunoscuţi analizatori în domeniul finalurilor, din secolul XIX. El a dat, în special o analiză completă a finalurilor cu nebuni de aceeaşi culoare şi un pion în plus.

1. . . Cg5:f4+
2. Rh5-g5 . . .

Şi nu 2.Rh4? Ce6 3.Cb3 Ra3 4.Cd2 Rb2 şi negrul cîştigă.

2. . . Cf4-e6+

Dacă 2...Cd5, atunci 3.R:f5 Cc3 4.Cb3 remiză.

Dacă 2...Cd3, atunci 3.R:f5 Ce1 (3...C:f2 4.Rf4 Ra3 5.Cb3 Rb2 6.Cd4 Rc3 7.Re3 Rc4 8.Cc6 remiză) 4.Cb3 C:c2 5.Cc5+ Rb5 6.Ce4 remiză.

3.Rg5:f5 Ce6-d4+!!

Abia se poate bănui cît este de puternică această mutare a negrului. Acum albul trebuie să mute regele. Dar unde? Această dilemă a sugerat autorului motto-ul sub care studiul a participat la concurs: „Quo vadis Domine“?

După 3...Cc5 4.Re5 Ra3 5.Rd5 şi albul obţine uşor remiza.

4.Rf5-f6!! . . .

Nu putem justifica această mutare — cea mai surprinzătoare dintre toate mutările-cheie — decît demonstrînd că negrul cîştigă la orice altă mutare.

1) 4.R:e4 pare cea mai naturală mutare, dar urmează 4...C:c2 5.C:c2 (5.f4 C:a1 şi negrul cîştigă deoarece pionul „b“ se transformă cu şah) 5...b3 6.Rd3 (sau C ad libitum) b2 şi negrul cîştigă.

2) 4.Re5 e3!! (şi nu de-a dreptul 4...C:c2? 5.C:c2 b3 6.Ce3! b2 7.Cd1 remiză; aşadar albul a trebuit să aducă calul pe cîmpul e3) 5.f:e3 C:c2 6.C:c2 (6.e4 nu poate conta deoarece regele propriu închide drumul pionului) 6...b3 şi negrul cîştigă.

3) 4.Rf4 e3! 5.f:e3 (5.R:e3 C:c2+ 6. C:c2 b3 7.Rd2 b2 8.Ca3 R:a3 şi negrul cîştigă) 5...C:c2 6.e4 (6.C:c2 b3 şi negrul cîştigă) 6...C:a1 7.e5 Cb3 8.e6 Cc5 9.e7 Ce6+ 10. R ad libitum Cc7 şi negrul cîştigă.

4) 4.Rg6 e3 şi negrul cîştigă deoarece transformarea pionului negru se face cu şah.

5) 4.Rg5 e3 5.f:e3 C:c2 6.e4 C:a1 7.e5 Cb3 8.e6 Cc5 9.e7 Ce6+ etc.

6) 4.Rg4 e3 5.f:e3 C:c2 6.e4 C:a1 7.e5 Cc2! 8.e6 Ce3+ 9.R ad libitum Cd5 şi negrul cîştigă.

Continuarea, după mutarea corectă a albului, este:

4. . . e4-e3

Dacă 4...Ra3 5.Re5 Rb2 (5...Cc6+ 6.R:e4 remiză) 6. R:d4 R:a1 7.Rc4 remiză.

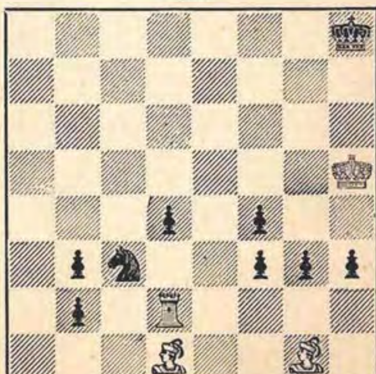
Dacă 4...C:c2, atunci 5.C:c2 b3 6. Ce3 b2 7.Cd1 b1C remiză.

5. f2:e3 Cd4:c2
6. e3-e4 . . .

Dacă 6.C:c2? atunci 6...b3 şi negrul cîştigă.

6. . . Cc2:a1
7. e4-e5 Ca1-c2
8. e5-e6 Cc2-e3
9. Rf6-e5! Ce3-c4+
10. Re5-d5 Cc4-b6+
11. Rd5-c6 Cb6-c8
12. Rc6-d7 remiză.

114. Revista romînă de şah, 1948



Alb cîştigă 4 + 9 = 13

Incercarea 1.T:b2 nu reușește din cauza 1...f2 2.N:f2 (2.Rg6 f1D! și negrul cîștigă) 2...g:f2 3.T:f2 C:d1 4.Td2 Ce3 5.Rg6 (5.T:d4 Rg7) 5... Cg4 6.T:d4 Ce5+ 7.Rf5 b2 și albul nu poate cîștiga.

Soluția corectă este:

1. Ng1:d4+ Rh8-h7

După 1...Rg8 albul cîștigă ușor: 2.N:b3+ Rf8 (2...Rh7 3.Nf6 și albul cîștigă) 3.Nf6 Cd5 4.T:d5 Rf7 5. Td6+ și Td8 mat.

Acum 2.T:b2 pare din nou cea mai bună mutare pentru alb, dar după 2...h2! (2...C:d1? 3.T:b3 Rg8 [altfel 4.Tb7+ sau 4.Tb8] 4.Rg6 Rf8 5.Nf6±) 3.Nc2+ b:c2 4.Tb7+ Rg8 5.Rg6 Rf8 6.Nf6 Re8 și albul nu cîștigă. In afară de aceasta, negrul se poate foarte bine apăra și prin simplul fapt de a nu deschide coloana „b" pentru turn; după mutarea 3.Nc2+ urmează 3...Rg8 4.N:b3+ Rf8 după care albul nu poate cîștiga.

Mutarea-cheie este un surprinzător sacrificiu al nebunului

2.Nd1-c2!! . . .

care trebuie acceptat deoarece după 2...Rg7, albul cîștigă la fel ca în varianta precedentă prin 3.N:b3+.

2. . . b3:c2
3. Nd4-e5! A, B, C, D

Scopul sacrificării nebunului a fost acela de a închide diagonala b1-h7 pentru a face imposibilă mutarea Dg6 a viitoarei dame care apare pe b1, iar a doua mutare de nebun a închis linia a 5-a, împiedicînd mutarea Db5+ și deschizînd bineînțeles coloana „d" pentru turn.

A) 3. . . b2-b1D (c2-c1D)
4. Td2-d8 și albul cîștigă (pionul c2 împiedică mutarea Dg6+ iar nebunul zădărnicește mutarea Db5+).

B) 3. . . Rh7-g8
4. Rh5-g6 Rg8-f8
5. Ne5-f6 și albul cîștigă.

C) 3. . . h3-h2
4. Td2-d7+ Rh7-g8
5. Rh5-g6 și albul cîștigă ca mai sus.

D) 3. . . Cc3-e4
4. Td2-d8 . . .

4.Td7+ este nu numai inutilă dar și dăunătoare: 4...Rg8 5.Rg6 Rf8 și negrul cîștigă.

4. . . Ce4-f6
5. Ne5-f6! și albul cîștigă.

Cîteva observații asupra mutărilor-cheie care conțin sacrificii:

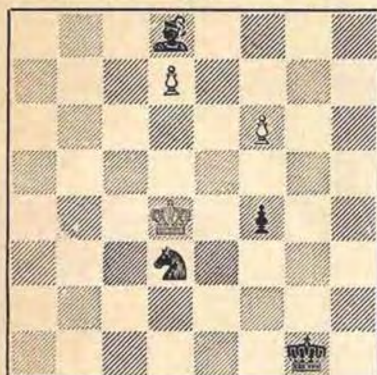
In jocul practic, sacrificiile nu constituie niciodată un scop în sine (în afara cazurilor cînd prin acceptarea lor rezultă imediat o poziție de pat). Scopul urmărit prin sacrificii este fie cîștigarea partidei, fie salvarea ei în cazul cînd poziția este compromisă.

In domeniul problemelor și studiilor lucrurile stau însă altfel. Intr-adevăr, e greu de presupus că în studiul de mai sus scopul principal al sacrificiului este obținerea unui banal mat în colț cu nebunul și turnul, iar sacrificiul în sine numai un mijloc de atingere a acestui scop. In probleme și studii foarte adeseori sacrificiile spectaculoase, care rezolvă problema **căii de cîștig** într-un mod estetic, constituie un scop în sine.

Conform celor de mai sus, sacrificarea celor cinci pioni din studiul Nr. 84 reprezintă un scop în sine, iar cîștigarea ulterioară a turnului și a pionului este o simplă consecință, o desfășurare normală a jocului.

Această scurtă precizare arată că între probleme și studii și jocul practic există deosebiri mari. Dar este foarte important de știut că rezultatele obținute se pot utiliza **reciproc** în aceste domenii diferite.

115. Concursul internațional organizat de Clubul de șah din Sao Paolo, Brazilia, 1955



3 + 4 = 7

In acest studiu lipsa enunțului nu-i pricinuiește dezlegătorului nici o greutate. Negrul nu poate începe, deoarece după 1.N:f6+ nu mai poate fi vorba despre vreun studiu. Dacă începe albul, el poate obține cu multă ușurință remiza prin 1.f7 sau cu 1.R:d3 N:f6 2.Re4.

Enunțul este așadar:
Albul mută și cîștigă.

1. f6-f7 Cd3-c5 !

După alte mutări victoria se obține ușor: 1...f3 2.f8D f2 3.Dg8+ Rh2 (h1) (3...Rf1 4.R:d3 sau D:d8) 4.Dh7+ Rg2 5.Dg6+ R ad libitum 6.D:d3±; 1...Ne7 2.R:d3 f3 3.d8D N:d8 (3...f2 4.Dg8+±) 4.f8D f2 5. Re2±.

2. Rd4:c5 . . .

2.f8D ? Cc6+ și negrul cîștigă; la alte mutări urmează 2...C:d7.

2. . . Nd8-e7+

Dacă 2...f3, atunci 3.f8D f2 4.Dg4+ și albul cîștigă prin apropierea damei.

3. Rc5-c4 ! ! mutarea-cheie.

Există și alte mutări ale regelui, mai bune în aparență; de exemplu apropierea de pionul primejdios prin 3.Rd4 ? și Rd5. Ambelor mutări negrul le răspunde prin cîte un studiu la fel de interesant ca studiul principal, acesta fiind așadar **cadrul** acestor contrajocuri (vezi capitolul XIII). Dacă albul joacă

3. Rc5-d4 ...

survine primul contrajoc, care este el însuși un studiu cu enunțul: Negrul mută și obține remiza.

3. . . f4-f3
4. f7-f8D . . .

După 4.d8D remiza este mai ușoară: 4...N:d8 5.f8D f2 remiză, deoarece după apropierea damei, regele poate muta și pe cîmpul h1, iar pionul nu poate fi luat din cauza Nb6+; pe de altă parte și apropierea damei (6.Dg7+) se poate zădărnici prin mutarea 6...Ng5 și nebunul nu poate fi luat.

4. . . Ne7:f8
5. d7-d8D f3-f2
6. Dd8-g5+ Rg1-h2
7. Dg5-h4 Rh2-g2
8. Dh4-g4+ Rg2-h2
9. Dg4-f3 Rh2-g1 !

Mutarea-cheie din celălalt contrajoc nu este atît de bună: 9...Nc5+ 10.Rd3 urmat de 11.Re2 și albul cîștigă.

10. Df3-g3+ Rg1-h1 remiză.

Dacă însă albul mută

3. Rc5-d5 . . .

survine al doilea contrajoc care este și el un studiu cu enunțul: Negrul mută și obține remiza.

3. ... f4-f3
4. f7-f8D ...

Sau 4.d8D N:d8 5.f8D f2 6.Dc5 (6.Dg7 Ng5 remiză) 6...Nb6 remiză. Aci exista însă încă o posibilitate 4.Re6 f2 5. R:e7 f1D după care, dacă s-ar face dovada că și al doilea pion se poate transforma în damă, studiul ar avea dual. Chiar dacă existența acestui dual ar putea fi demonstrată (lucru foarte greu, dacă nu imposibil) el nu prezintă importanță, deoarece există o soluție mai simplă, ce se poate demonstra în cîteva rînduri:

4. . . Ne7:f8
5. d7-d8D f3-f2
6. Dd8-g5+ . . .

Dacă 6.Db6, atunci 6...Nc5 remiză.

6. . . Rg1-h2
7. Dg5-h4+ Rh2-g2
8. Dh4-g4+ Rg2-h2
9. Dg4-f3 . . .

Pînă aci, totul s-a desfășurat la fel ca în contrajocul anterior; acum însă mutarea salvatoare este

9. . . Nf8-c5 !

adică, tocmai aceea care acolo nu era bună; în schimb după 9... Rg1, urmează 10.Dg3+ Rf1 11.Re4 Re2 12.Dd3+ Re1 13.De3 și albul cîștigă.

10. Dd5-e4 Rh2-g1
11. Df3-g3+ Rg1-h1 remiză

După mutarea-cheie, continuarea este:

3. . . f4-f3
4. f7-f8D . . .

Singura mutare bună; după 4.d7-d8D? echivalentă în aparență, survine al treilea contrajoc care se termină cu remiză:

4. . . Ne7:d8
5. f7-f8D f3-f2
6. Df8-g7+ . . .

După 6.De5, 6...Nb6 este mai bine decît 6...Rg2 deoarece după 7.Dd5+ Rg1 8.Dd4 urmează 8...Nb6.

6. . . Nd8-g5
7. Dg7-d4 Ng5-e3 ! remiză

Și nu 7...Rg2 8.Dg4+ Rh2 9.Df3 Rg1 (9...Ne3 10.Rd3±) 10.Dg3+ Rf1 11.Rd3±.

Continuă așadar varianta corectă:

4. . . Ne7:f8

Dacă 4...f2 5.Dg7+ Rh2 6.Dh6+ etc.

5. d7-d8D f3-f2
6. Dd8-g5+ Rg1-h2 (h1)

Dacă 6...Rf1 7.Rd3±.

7. Dg5-h4+ Rh2-g2
8. Dh4-g4+ Rg2-h2
9. Dg4-f3 a, b

Acum albul cîștigă după oricare din cele două mutări salvatoare ale ambelor contrajocuri de mai sus:

a) 9. . . Nf8-c5
10. Rc4-d3 . . .

Și nu 10. R:c5? Rg1 remiză.

10. . . ad libitum
11. Rd3-d2+ . . .

b) 9. . . Rh2-g1
10. Df3-g3+ Rg1-f1 !
11. Rc4-d3 Rf1-e1

11...Nc5 12.Df3 Rg1 13.Re2 și albul cîștigă.

12. Dg3-e3+ Re1-f1
13. De3-c1+ Rf1 ad libitum
14. Rd3-e2 cîștigă.

Studiul de față este o elaborare artistică a studiului Nr. 36 din capitolul IV. El rezultă din jocul introductiv (cu mutarea 1...Cc5) și cele două curse (contrajocuri) care ar putea trece și drept studii de sine stătătoare, ca studii „gemene" cu mutări-cheie deosebite. Cea de a treia cursă e un mic supliment.

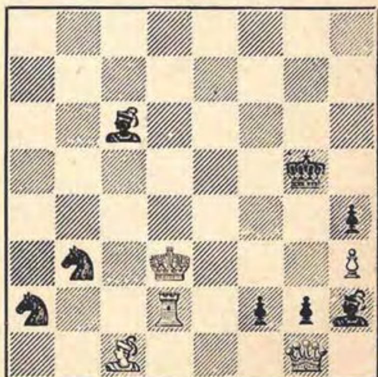
CAPITOLUL XVI

Studii în care se obține remiza deși adversarul are un avantaj material decisiv

Avantajul material poate exista încă din poziția inițială dar lucrul acesta n-are importanță. Important este ca negrul să aibă un avantaj material decisiv și în poziția finală, rezultată după cel mai bun joc de ambele părți; cu alte cuvinte este esențial ca acest avantaj să mai existe și atunci cînd continuarea jocului nu mai este posibilă (de exemplu cînd albul e pat) sau nu mai are nici un rost. Din cele de mai sus rezultă că în acest capitol sînt cuprinse studiile care se încheie cu pat și în care dezavantajul material decisiv al jucătorului pus în poziție de pat este evident; studiile care se încheie prin forțarea repetării mutărilor, dar numai atunci cînd această repetare constituie singura salvare a jucătorului care forțează repetarea (șahul etern este un caz special al forțării remizei prin repetarea mutărilor) și, în sfîrșit, studiile în care, în afara poziției finale care constituie o excepție — albul ar pierde în orice altă poziție din cauza dezavantajului material.

In ceea ce privește studiile care se termină cu pat, este foarte firesc ca numai varianta sau variantele principale să se termine prin pat. Celelalte variante duc de obicei la egalarea forțelor sau, adeseori, la șah etern. Vom prezenta aci, ca exemplu, un astfel de studiu, de o rară frumusețe.

Herman Ginninger [1]
Magyar Sakkvilág,
1943



Remiză 5 + 8 = 13

1. Td2:f2+ A, B

A) 1. ... Cb3:c1 +
2. Rd3-c4 ! ! Nf2:g1

[1] Vezi studiul introductiv.

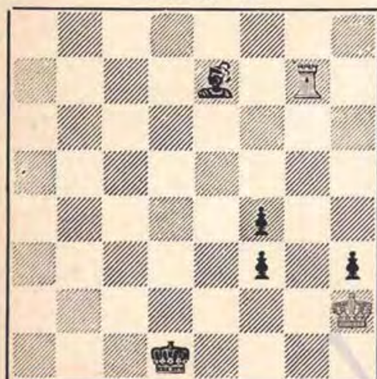
3. Tf2-f5+ şi în cazul cînd negrul ia turnul, se crează o splendidă şi clară poziţie de pat; în caz contrar, albul dă şah etern.

B) 1. . . . Ca2:c1+
2. Rd3-c3 Nf2:g1 pat.

Varianta aceasta este tot atît de frumoasă ca şi cea anterioară, amîndouă la un loc constituind o veritabilă operă de artă.

a) Studii care se încheie cu pat

116. „La stratégie",
1936
Menţiunea III



Remiză 2 + 5 = 7

1. Tg7-f7! A, B, C

Nu este bine 1. T:e7? f2 2. Td7+ Re2 3. Te7+ Rf3 4. Tf7 Re4 5. Te7+ Rf5 6. Tf7+ Re5 7. Te7+ Rf6 şi negrul cîştigă. Nici 1. Rg1? h2+! 2. R:h2 Nb4 3. Tf7 (3. Tb7 f2 şi negrul cîştigă) 3... Nd2 4. Te7 Ne3 5. Tb7 Re2 6. Tb1 Nd2 7. Ta1 f2 8. Rg2 f3+ 9. Rg3 Ne1 10. Ta2+ Re3 11. Ta3+ Rd4 şi negrul cîştigă şi nici 1. R:h3 Nb4 cu cîştig pentru negru ca mai înainte, sau 2. Tg1+ Re2 3. Rg4 f2 4. T oriunde Nd2 şi negrul cîştigă.

A) 1. ... f3-f2
2. Tf7:f4 Ne7-d6
3. Rh2-h1! pat sau se pierde pionul f2.

B) 1. ... Ne7-g5
2. Rh2-h1 Rd1-e2(d2)

Dacă 2... h2 (sau 2... f2) 3. T:f4 N:f4 pat.

3. Tf7-f8! ...

Şi nu 3. Tf5? Re3 4. Te5+ Rd4 5. Te1 f2 6. Tb1 Re3 7. Rh2 Re2 8. Tb2+ Rf3 9. Tb3+ Rg4 10. Tb1 Nf6 11. Tf1 Nd4 12. Tc1 Nc3 13. Th1 Ne1 14. Tf1 Rf3 15. R:h3 Re2 şi negrul cîştigă.

3. ... Re2-e3
4. Tf8-a8+ ...

Ar fi prematur 4. Rg1? Nh4 5. Th8 (5. Rf1 h2 6. Te8+ Rd4 7. Te4+ Rd5 8. Te5+Rd6 9.Td5+ [9. Te6+ Rd7 10. Td6+ Re8 11. Te6+ Rf7 şi negrul cîştigă] 9... Re6 10. Te5+ [10. Td6+ Rf7 şi negrul cîştigă] 10... Rf7 11. Tf5+ Rg6 şi negrul cîştigă) 5... Nf6 6. T:h3 (6. Te8+ Rd3 7. Te6 h2+ 8. R:h2 Nd4 9. Te1 Ne3 10. Ta1 Re2 11. Th1 Nd2 12. Ta1 f2 13. Rg2 f3+ 14. Rg3 Ne1 15. Ta2+ Re3 16. Ta3+ Rd4 17. T:f3? f1D+ şi negrul cîştigă) 6... Re2 7. Th2+ Re1 8. Th1 Nd4+ 9. Rh2+ Re2 10. Tc1 Nc3 11. Ta1 Nd2 şi negrul cîştigă ca mai sus.

4. ... Re3-d3
5. Te8-f8! ...

Nu există nici o schimbare esenţială faţă de poziţia anterioară şi din această cauză 5. Rg1 este şi acum prematur.

5. ... Rd3-e4
6. Rh1-g1! ...

Acum nu este bună decît mutarea aceasta; ea determină de fapt varianta principală B şi întreg conţinutul studiului. Apărarea Rg1 îm-

potriva ofensivei pionilor s-a dovedit a nu fi bună; în schimb a fost bună mutarea Rh1, după ce turnul se afla pe coloana „f“. Atîta vreme cît pionul f4 este apărat numai de nebun, nici unul din pionii negri nu poate avansa, deoarece survine varianta de pat A.

Negrul se străduiește așadar să apere suplimentar pionul f4, și cu regele. Albul îl împiedică însă, alungînd cu turnul regele de pe coloana „e“ și atacînd din nou pionul f4. După cum vom vedea, această manevră nu se mai poate executa dacă regele negru apără pionul de pe cîmpul e4; în acest caz însă, e bună mutarea Rg1, deoarece regele negru s-a îndepărtat de cîmpul e2, iar venirea regelui alb pe cîmpul f1 nu poate fi zădărnicită.

Acum nu este bine 6. Te8+ din cauza 6... Rf5! 7. Rg1 (7. Tf8+ Rg4 8. Rg1 Rg3 și negrul cîștigă) 7... Nf6 8. Tf8 (8. T ad libitum Nd4 și negrul cîștigă; 8. R ad libitum h2 sau f2 cu cîștig pentru negru) 8... Rg5 (amenință șah cu nebunul) 9. Tg8+ Rh4 10. Tf8 (10. Tg6 Nd4+ 11. Rf1 Rh5 12. T ad libitum h2 cu cîștig pentru negru) 10... Ne5! 11. Td8 (11. Tf7 Rg3; 11. Tf5 Nd4+ 12. Rh1 Rg4 și negrul cîștigă) 11... Rg4 12. Tg8+ Rf5 (amenință Nd4+). 13. Td8 (f8+) Re4 14. Te8 f2+ 15. R:f2 h2 16. Rg2 f3+ 17. Rh1 f2 18. Tf8 Nf4 19. Te8+ Rf3 20. Te3+ R:e3 și negrul cîștigă.

6. ... Ng5-h4

Dacă 6... Re3 atunci 7. Te8+ remiză.

7. Tf8-h8 ...

Și nu 7. Te8+ Rd3 și negrul cîștigă.

7. ... h3-h2+
8. Rg1:h2 Nh4-f2

Singura mutare, deoarece zădărnicește Rf1.

9. Th8-a8 ad libitum
10. Ta8-a2 remiză.

C) 1. ... Nc7-d6
2. Rh2-h1! ...

Dacă 2. Td7?, atunci 2... f2 3. T:d6+ Re2 4. Te6+ Rf3 5. Tf6 Rg4 6. Tg6+ Rf5 7. Tg8 f1D 8. Tg5+ Re4 9. Te5+ Rf3 10. Te3+ Rg4 și negrul cîștigă.

2. ... Rd1-e2

După mutarea pionului, urmează și acum tot 3. T:f4 remiză.

3. Tf7-f6 Nd6-e5

După mutarea 3... Nb8 (c7) urmează 4. Tf8 (f7) etc. După 3... Re3 urmează 4. Te6+ ad libitum și 4. T:N.

4. Tf6-f5 Re2-d3
5. Rh1-g1 ...

In varianta aceasta, albul a ajuns cu o mutare mai devreme și cu mult mai ușor la mutarea Rg1.

5. ... h3-h2+

Dacă 5... Nd4+ atunci 6. Rf1 remiză; dacă 5... Re4 atunci 6. Th5 remiză.

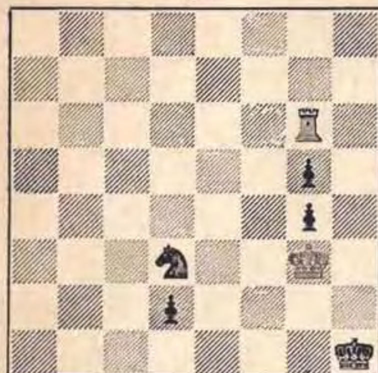
6. Rg1:h2 Rd3-e4
7. Tf5-f8 Ne5-d4

Altfel Rg1.

8. Tf8-a8 ad libitum
9. Ta8-a2 remiză ca în varianta B.

Foarte greu de realizat și de soluționat din cauza numeroaselor curse, așadar dificil, însă lipsit de strălucire exterioară, acest final n-a obținut un succes mai însemnat în concursul revistei „La stratégie“.

117. Revista romînă de şah, 1936



Remiză 2 + 5 = 7

1. Tg6-a6 ! A, B, C

Albul tinde spre pat, după cum se vede din primul moment. Cea dintîi problemă de lămurit este întrebarea de ce, dintre numeroasele posibilităţi, este bună numai mutarea aceasta.

După încercarea ademenitoare 1. Th6+ urmează 1... Rg1 2. Th2 (2. Th5 Cf2 ! şi negrul cîştigă) 2... d1T ! 3. Tf2 ! (3. Tg2+ Rf1 4. Th2 Ce5 şi cîştigă negrul) 3... Cf4 ! (şi nu 3... Ce5 ? 4. Td2 ! ! remiză) 4. Ta2 Te1 5. R:g4 (5. Tb2 tempo Te3+ 6. R:g4 Ce6 şi negrul cîştigă) 5... Ce6 şi negrul cîştigă deoarece calul — care nu poate părăsi apărarea pionului — poate fi luat, pionul însă nu.

S-ar mai putea încerca : 1. Td6 d1T (d1D ? 2. Th6+ Rg1 3. Th1+ remiză) 2. Th6+ (2. R:g4 C:f2+ şi negrul cîştigă) 2... Rg1 3. R:g4 (3. Tg6 Td2) 3... Ce5+ 4. Rf5 Te1 şi negrul cîştigă.

1. Tb6 Rg1 2. Tb1+ Cc1 3. Tb2 Ce2+ şi negrul cîştigă ;

1. Tf6 Rg1 2. Tf2 d1T 3. Te2 (g2+) (3. Ta2 Cf2 cu cîştig pentru negru) 3... Rf1 şi negrul cîştigă.

1.Tc6 Cc5 ! (şi nu 1... Rg1 ? 2. Tc2 remiză) 2. Rf2 g3 3. Re2 g2 4. Th6+ Rg1 5. R:d2 Rf2 6. Tf6+ Rg3 şi negrul cîştigă sau 1. Te6 Cc5 cu cîştigul negrului.

Aşadar, din cele şapte cîmpuri de pe linia a 6-a, unul singur este corespunzător ; în afară de aceasta negrul răspunde la fiecare din mutările albului printr-un contrajoc. De asemenea, negrul va avea jocuri diferite şi pentru celelalte două mutări de aşteptare ale turnului (1. T:g5 ? d1D şi negrul cîştigă).

La 1. Tg7 urmează Ce5 cu cîştig, iar la 1. Tg8 urmează numai 1... d1T (mutare care nu era bună după 1. Tg7 din cauza 2. R:g4) 2. Th8+ (2. R:g4 Ce5+ 3. Rf5 Cf3 cu cîştig pentru negru) 2... Rg1 3. R:g4 Ce5+ 4. Rf5 Cf3 şi negrul cîştigă ; faptul că pionul g5 nu poate fi luat o dată din cauza turnului, altă dată din cauza calului — constituie un mic studiu în studiu.

A) 1. .	d2-d1D
2. Ta6-h6+	Rh1-g1
3. Th6-h1+	Rg1:h1 pat.

B) 1. ...	d2-d1T
2. Rg3:g4	Td1-g1+

3. Rg4-f5 pionul nu mai poate fi menţinut.

C) 1. ...	Rh1-g1
2. Ta6-a2 ! !	d2-d1D

Dacă 2... d1T atunci 3. R:g4 Cb4 4. Ta4 remiză.

3. Ta2-g2+	Rg1-f1

După 3... Rh1 urmează 4. Th2+ Rg1 5. Th1+ R:h1 pat.

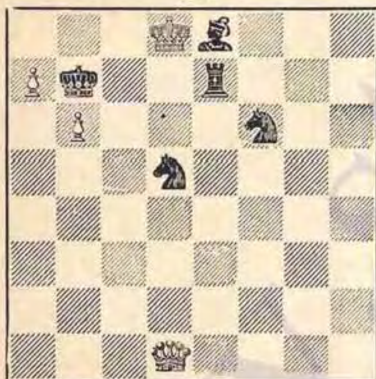
4. Tg2-g1+	Rf1-e2

5. Tg1:d1 remiză, deoarece ambii pioni cad.

Miniatura aceasta poate fi considerată şi un „studiu în studiu" deoa-

rece corespunde tuturor cerinţelor noţiunii. Dintre cele zece mutări posibile ale turnului alb (unica mutare a regelui nu contează) jumătate pot fi mutări salvatoare. In afară de una, toate asigură victoria negrului; cinci din aceste variante sînt studii corecte, diferite între ele. Ultimul, cel care nu aduce victoria negrului, constituie cadrul. Nu am inclus această compoziţie printre „studiile în studiu" deoarece în această miniatură „cadrul" în sine este, fără îndoială, mai valoros decît contrajocurile.

118. **Hétfői Ujság,** 1921



Remiză 4 + 5 = 9

1. a7-a8D+ Rb7:a8
2. Dd1-a1+ Ra8-b8

Dacă 2... Rb7 atunci 3. Da7+ Rc6 4. D:e7 C:e7 5. R:e7 remiză.

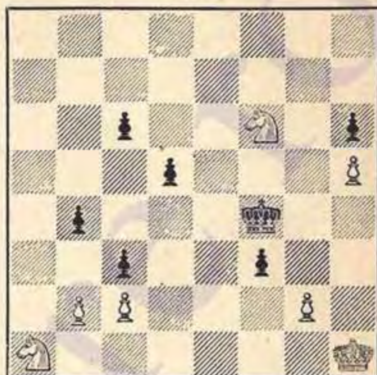
3. Da1-e5+! Te7:e5
4. b6-b7 Rb8-a7

Altă mutare nu lichidează poziţia de pat.

5. b7-b8D+ remiză.

După luarea damei, albul e din nou pat. După 5... Ra6 urmează 6. D:e5 remiză.

119. **Magyar Sakkvilág,** 1944



Remiză 7 + 7 = 14

Albul nu poate para ambele ameninţări ale negrului: 1... c:b2 şi 1... f3-f2. Salvarea, greu de prevăzut la prima vedere, se bazează pe pat.

1. g2-g3+! Rf4:g3
2. b2-b3! f3-f2

Altfel urmează Rg1.

3. Cf6-e4+ Rg3-f3

Calul nu poate fi luat din cauza patului; după alte mutări se pierde pionul „f".

4. Ce4-g3! Rf3:g3 pat.

Din punctul de vedere al corectitudinii studiului, se pun două probleme: prima este de a demonstra că 4. C:f2 nu dă remiză, ceea ce se vede din varianta 4... R:f2 5. Rh2 c5 6. Rh3 Rf3 7. Rh4 d4 8. Rh3 Re3 9. Rg3 (dacă 9. Tg4, va urma întîi Re4 şi apoi d3) 9... d3 10. c:d3 R:d3 11. Rf4 c2 şi negrul cîştigă.

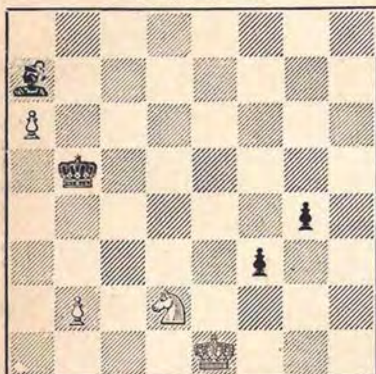
A doua problemă este de a demonstra că evitînd patul, negrul nu poate cîştiga partida. Prin luarea — de altfel posibilă — a calului a1, nu se poate cîştiga, deoarece calul

alb ia cu mult mai repede pionul h6, asigurînd prin aceasta transformarea în damă a pionului „h"; de exemplu 4... c5 5. Rh2 d4 6. Rh3 Re3 7. Rg2 d3 8. c:d3 R:d3 9. R:f2 c2 10. C:c2 R:c2 11. Ce4 remiză (10... c4? 11. b:c4 b3 12. Re2±).

120. L'Italia Scacchistica, 1947

Concursul în memoria lui Vittorio de Barbieri

Mențiunea VII



Remiză 4 + 4 = 8

1. Cd2-f1 A, B, C

Și nu 1. b3 R:a6 2. Cf1 (2. Cc4 Nd4 3. ad libitum g3 și negrul cîștigă; 2. Ce4 Rb5 și negrul cîștigă) 2... Ng1 3. ad libitum Rb5 cu cîștig pentru negru; nici 1. b4 R:b4 sau R:a6∓; nici 1. Ce4? Rc4 2 orice Rd4 (d3)∓; nici 1. Rf1 R:a6∓ deoarece cîmpul f1 e ocupat de rege care l-a interzis astfel calului și nici 1. Rd1 R:a6 2. Cf1 (e4) Nb8 3. orice g3 și negrul cîștigă (la 3. Cd2 [g5] Nf4 ca mai sus).

A) 1. ... Rb5-c6 ! varianta principală.

2. Re1-d2 ! ! ...

2. Ch2? pare să ducă ușor la remiză, dar în realitate este o cursă: 2... g3 3. C:f3 g2 4. Re2 Rd5 5. Cg1 (5. Rd3 Nb6 mutarea tempo, pe care negrul o repetă mereu pînă cînd mutările albului cu pionii se epuizează, după care — în urma mutării forțate Re2 — se joacă Re4, iar albul nu mai poate muta nici Cg1) 5... Re4 6. Ch3 Nb6 tempo 7. Cf2+ (la mutări de pion, tempo cu nebunul) 7... Rf4 8. Ch3 [acum sau după epuizarea mutărilor cu pionii] 8... Rg3 și negrul cîștigă.

2. ... Rc6-d6

Dacă 2... Rb5, atunci 3. Ch2 f2 4. Cf1 Rc4 5. Re2 remiză [Cg3 și Ch1] iar dacă 2... Rd5 atunci 3. Ce3+ remiză.

3. Cf1-e3 f3-f2

Dacă 3... N:e3, atunci 4. R:e3 Rc6 5. b4 remiză, iar dacă 3... g3, atunci 4. Cf5+ remiză.

4. Ce3-f1 ...

Și nu 4. Re2? N:e3 și negrul cîștigă; nici 4. Cf5+? Re5 5. Cg3 Rf4 și negrul cîștigă.

4. ... Rd6-e5
5. Rd2-e2 Re5-f4
6. Cf1-d2 Rf4-g3

Dacă 6... g3 atunci 7. Rf1 remiză.

7. Re2-f1 Rg3-h2 !

Această mutare fixează pe locurile lor atît regele cît și calul alb. In cazul unei mutări a regelui, Rg2 cîștigă imediat; la mutările calului cîștigă g3! Astfel, în aparență, negrul nu trebuie decît să aștepte pînă cînd albul va epuiza mutările de pioni. Realitatea este însă alta.

8. b2-b4 ! ...

Mutarea 8. b3 lungește soluția.

8. .. Na7-b6

Dacă 8... g3, atunci 9. Nf3+ Rh3 (9... Rh1 10. Ch4 remiză) 10. Cg5+ Rg4 11. Ce4 Rf3 (11... Rf4 12. Ce2 Re3 13. Cc4+ Rd3 [13... Rd4 14. Cd2 Rd3 15. Cf3 ad libitum 16. Ch4 remiză] 14. Ce5+ R ad libitum 15. Cg6 orice 16. Ch4 remiză) 12. Cd2+ Rf4 13. b5 Ne3 14. Cc4 Rf3 (14... Nb6 15. Cd2 și nu C:b6?) 15. Ce5+ (și nu Cd2?) 15... Rf4 16. Cc4 (și nu 16. Cd3+? Re4 și negrul cîștigă) 16... Nd4 17. Cd2! (și nu 17. b6 N:b6) 17... Re3 18. Cc4+ remiză (18... Rd3? 19. b6! cîștigă).

9. b4-b5 ...

9. Cf3+? ar fi prematur din cauza 9... g:f3 10. b5 Rh3 11. a7 N:a7 12. b6 Nb8 și negrul cîștigă.

După altă mutare cu nebunul, de exemplu după 8... Nd4 (e3) poate urma imediat 9. Cf3+!

9. .... Nb6-c5
10. Cd2-f3+ ...

Dacă 10. Ce4? atunci 10... g3 și negrul cîștigă.

10. ... g4:f3
11. b5-b6 Nc5:b6
12. a6-a7 Nb6:a7 pat.

B) 1. ... Rb5:a6
a doua variantă principală.
2. Cf1-h2 ...

Nu 2. Rd2? Nf2 3. Rd3 g3 4. C:g3 N:g3 5. Re3 f2 și negrul cîștigă.

2. ... f3-f2+

După 2... g3 rezultă o remiză ușor de obținut, deoarece regele negru este departe.

3. Re1-f1 g4-g3
4. Ch2-g4! ...

Și nu 4. Cf3?, după care apar două posibilități de remiză, prin mutarea calului pe e4 sau f1, dar la care negrul răspunde 4... Ne3! 5. Ce5 Rb5 6. Cg4 (6. b3 Rc5 7. Cc4 Rd4 cu cîștig pentru negru) 6... Nd4 7. Ch6 N:b2 și negrul cîștigă.

4. ... Na7-d4

Altfel urmează Cf6-e4.

5. Rf1-g2 ...

Mutarea aceasta trebuie făcută acum, deoarece este problematic dacă mai tîrziu va mai fi timp pentru executarea ei. Chiar în caz afirmativ, jocul ar fi mult prelungit. De altfel calul fixează pe loc nebunul în scopul zădărnicirii mutărilor C:f2 și Cf6-e4.

5. ... Ra6-b5
6. Cg4-h6 Rb5-c4

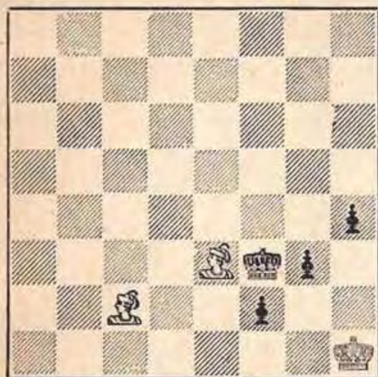
Dacă 6... Nb6, atunci 7. Cf5 Nc7 8. Ce3 ad libitum 9. Cd1 și calul ajunge pe cîmpul e4; dacă 6... Ne5 (e3) 7. Cg4 Nd4 (repetare de mutări); dacă 6... N:b2 7. Cf5 Ne5 8. Ce3 și calul ajunge pe f1.

7. Ch6-f5 Nd4-e5
8. Cf5-e3+ Rc4-b3
9. Ce3-f1 Rb3:b2
10. Rg2-h1 Rb2-c3
11. Rh1-g2 Rc3-d3
12. Rg2-h1 Rd3-e2
13. Rh1-g2 Ne5-d6 tempo
14. Rg2-h1! Re2-f3
15. Cf1:g3 Rf3:g3 pat

pentru a doua oară și în alt loc. Așadar studiul ar putea fi încadrat în capitolul XIV.

C) 1... Rc4 2. Rd2 Rb3 (2... f2 3. Re2 Rd5 4. Cg3 Re5 5. Ch1 Rf4 6. C:f2 g3 7. Cd3+ Rg4 8. Rf1 remiză; 2... Rd4 3. Ce3 f2 4. Re2 g3 5. Cf5+ remiză) 3. Ch2 f2 (3... g3 4. C:f3 g2 5. Re2 orice 6. Cg1 remiză) 4. Cf1 (4. Re2? g3 și negrul cîștigă) 4... R:b2 5. Re2 orice 6. Cg3 orice 7. Ch1 remiză.

121. „Le monde des echecs", 1946



Remiză 3 + 4 = 7

Cei trei pioni sînt fără îndoială superiori celor doi nebuni, deoarece constituie o amenințare de mat imediată. Avantajul negrului se mărește după prima mutare, prin care albul sacrifică unul din nebuni.

1. Nc2-e4+ A, B

Nu este bine 1. N:f2? R:f2 2. Ne4 h3 și negrul cîștigă.

A) 1. ... Rf3:e4
2. Ne3:f2 g3:f2

Dacă 2... Rf3 3. Na7 (b6) remiză.

3. Rh1-g2 Re4-e3
4. Rg2-f1 remiză ; negrul nu are decît mutări prin care pierde un pion sau prin care intră în situație de pat.

B) 1. ... Rf3:e3
2. Ne4-g2 remiză, deoarece după luarea nebunului albul este pat.

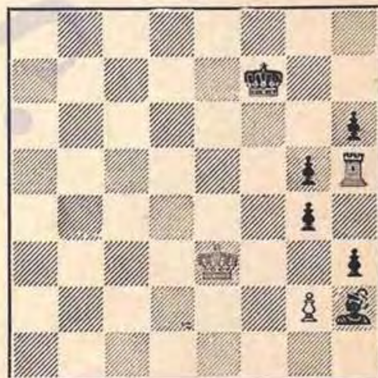
b) Forțarea repetării mutărilor

Manevra aceasta este, bineînțeles, întotdeauna în interesul jucătorului care se află în dezavantaj. Se pare că acest element, singur, e insuficient pentru a constitui ideea de bază a unui studiu. In combinație cu altă idee însă, repetarea mutărilor figurează adeseori în paginile acestei cărți. De exemplu, în studiul Nr. 15 (capitolul II) albul forțează repetarea mutărilor prin șah etern, iar în studiul Nr. 109 (capitolul XV) albul obține repetarea mutărilor amenințînd regele negru cu mat.

c) Poziții finale neobișnuite

In aceste cazuri sfîrșitul studiului prezintă o poziție excepțională în care, deși negrul dispune de un avantaj material atît de mare încît în orice altă poziție a pieselor ar obține ușor victoria, el nu poate totuși cîștiga.

122. Revista romînă de șah, 1935



Remiză 3 + 6 = 9

1. g2:h3 . .

Nu e bine 1. Rf2? Rg6 2. T:h3 (2. Th4 Ng3+ 3. R:g3 g:h4+ 4. R ad libitum h2 [h:g2]) 2... g:h3 3. R:g3 Rh5 4. Rg2 Nf4 5. Rf3 Rh4 6. Rg2 h5 și negrul cîștigă.

1. ... g4-g3

La alte mutări remiza este evidentă; de exemplu: 1... Nf4+ 2. Re2 g3 3. T:h6 remiză; prin mutarea făcută negrul amenință g2 şi g1D.

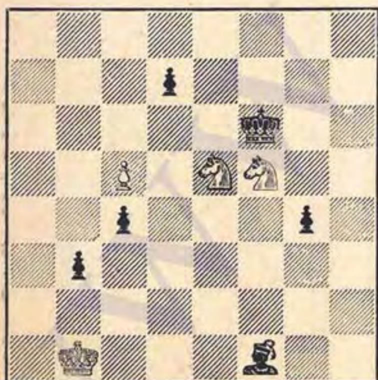
2. Re2-f3 Rf6-g6
3. Th5-h4 ! ! ...

Acest sacrificiu al turnului intemnițat salvează partida. Nu e bine 3. T:h6+ R:h6 4. Rg2 Rg6 5. Rf3 Rf5 6. Rg2 Rf4 7. Rh1 Rf3 8. h4 Rf2 şi negrul cîştigă.

3. ... g5:h4
4. Rf3-g2 Rg6-f5
5. Rg2-h1 Rf5-f4

6. Rh1-g2 remiză din cauza poziției excepționale. Aceasta e cu atît mai interesantă cu cît sacrificarea nebunului nu ajută la nimic, deși există posibilitatea unei mutări de tempo; de exemplu 6... Ng1 7. R:g1 Rf3 8. Rh1 g2+ 9. Rh2 (sau chiar 9. Rg1 h5 10. Rh2) remiză.

123. L'Italia Scacchistica, 1932



Remiză 4 + 6 = 10

1. c5-c6!

Scopul acestui sacrificiu al pionului este de a aduce pionul „d" al negrului pe coloana „c". Este important de ştiut că faţă de trei pioni legaţi între ei, **pe trei coloane diferite**, calul este neputincios; pe două linii lupta este mai uşoară. Acest sacrificiu trebuie făcut imediat; nici o amînare a sa nu este posibilă, de exemplu: 1. C:g4+? R:f5 2. c6 prea tîrziu! (2. Ce3+ Re4 3. C:f1 Rd5 4. c6 R:c6! 5. Cd2 d5 6. Rb2 Rc5 [6... Rb5? 7. C:b3 remiză] cîştigă) 2... c3! 3. Ce3+ (3. c7 sau c:d7 Nd3+ cîştigă) 3... Re4 4. C:f1 (4. c:d7 Nd3+ 5. Cc2 N:c2+ 6. Rc1 Nd3 7. d8D b2+ cîştigă) 4... d:c6 5. Rc1 (5. Cg3+ Rd3 6. Rc1 b2+ 7. Rb1 c5 8. C ad libitum Rd2 [e2] cîştigă; 5. Ch2 Rf4 [singura perspectivă de remiză ar fi ajungerea calului pe cîmpul c4] 6. Rc1 Rg3 7. Cf1+ Rf2 8. Ch2 Re2 9. Cg4 b2+ 10. Rc2 b1D+ 11. R:b1 Rd2 12. Ce3 R:e3, faţă de doi pioni nu se poate opune rezistenţă) 5... Rd3 6. Cg3 b2+ 7. Rb1 c5 8. Cf1 Re2 9. Cg3+ (h2) Rd1 şi negrul cîştigă.

1. ... d7:c6

Pionul trebuie luat: 1... c3 2. d:c7 R:e5 3. d8D± (parează Nd3+).

2. Cd5:g4+ Rf6:f5
3. Cg4-e3+ Rf5-e4
4. Ce3-d1 ! ! ...

După 4. C:f1? c3! survine o poziţie despre care am mai constatat că este cîştigată de negru.

4. ... Re4-d3(d4)
5. Rb1-b2 ad libitum

6. Cd1-c3 remiză, cu un cal înpotriva unui nebun şi trei pioni, deoarece dintre cele cinci cîmpuri albe a4, b1, d1, e2, e4 — regele şi nebunul nu pot cuprinde decît patru, iar unul rămîne liber.

CAPITOLUL XVII

Studii în care albul obține victoria fără a avea avantaj material, sau cu un avantaj material minimal

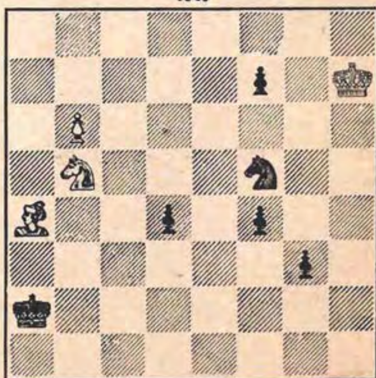
În capitolul de față se întîmplă tocmai contrariul celor din capitolul anterior. In studiile din acest capitol albul cîștigă fără a avea avantaj material sau avînd un avantaj atît de mic încît în împrejurări normale n-ar putea obține victoria.

Cu tot acest antagonism, între cele două grupe de studii există mai multe asemănări. In primul rînd este important ca avantajul material decisiv de o parte sau lipsa lui totală de cealaltă, să se manifeste chiar din poziția inițială, și ca ambele să existe și în poziția finală a studiului.

In capitolul anterior o posibilitate evidentă de remiză împotriva unui avantaj material era forțarea patului. Cazul analog la studiile din capitolul de față, este existența posibilității matului. In ambele cazuri, raportul dintre forțele materiale este cu desăvîrșire indiferent. In studiul Nr. 17, care ar fi putut fi încadrat în acest capitol — albul avea un avantaj minimal, înainte de a da mat; în Nr. 12 în schimb, negrul a avut, de la început și pînă la sfîrșit, un avantaj material zdrobitor.

Și mai interesante sînt cazurile în care nu există nici posibilitatea de pat, și nici cea de mat. In astfel de cazuri, pentru studiile ambelor capitole, remiza sau victoria se obține prin folosirea unor poziții fi-

124. De Schaakwereld [1], 1940



Alb cîștigă 4 + 6 = 10

[1] Revista de șah olandeză.

nale excepționale. Aceasta este cea de a treia analogie.

1. Na4-b3+ A, B

După 1. b7? g2 2. b8D (2. Nb3+ prea tîrziu Rb2 3. b8D g1D etc. remiză) 2... g1D 3. Df8 (e5) Dg6+ negrul obține remiza.

A) 1. ... Ra2:b3
2. b6-b7 g3-g2

După 2... d3 urmează 3. b8D d2 4. Dd8 g2 (4... Rc2 5. Dc8+ și albul cîștigă) 5. Dd3+ Ra4 6. Cc3+ Rb4 7. D:d2 și albul cîștigă.

3. b7-b8D g2-g1D

Sau 3... Ra4 4. C:d4 C:d4 5. Da8+ și cîștigă; 3... Rc4 Ca3+ etc.

4. Cb5:d4++ Rb3-c4

Sau 4... Ra4 (a2) 5. Db3+ cîștigă.

5. Db8-b5+ și albul cîștigă.

B) 1. ... Ra2-b2
2. Nb3-d5 d4-d3
3. b6-b7 d3-d2
4. Nd5-f3 g3-g2
5. b7-b8D a, b

Nu 5.N:g2? d1D 6. b8D Dh5+ și negrul cîștigă.

a) 5. . . g2-g1D
6. Cb5-d4+ Rb2-a1
7. Cd4-c2+ Ra1-a2
8. Nf3-d5 mat.

b) 5. . . d2-d1D
6. Nf3:d1 g2-g1D
7. Cb5-d4+ Rb2-a1
8. Db8-a7+ Ra1-b2
9. Da7-b6+ și albul cîștigă.

125. Magyar Sakkvilág, 1943



Alb cîștigă 4 + 6 = 10

1. Dc1-c8+ ...

După 1.Ng7+ Rg8 2.Dc8+ Rf7 3.Dd7+ Rg6 4.De6! Nf3! 5.De8+ (5.f7 R:g7) 5...Rg5 6.Dc8 De4 albul nu poate cîștiga.

1... Dh7-g8
2. Nh6-g7+ Rh8-h7
3. Dc8-c2+ ...

Și nu 3.Df5+? Ng6 4.Df4 De8 5.f7 (nici 5.Dh6+ nu aduce victoria) 5...De2+ 6.Rh3 De6+ 7.R:h4 De7+ 8.R ad libitum R:g7 remiză.

3... Nh5-g6
4. Dc2-d2! ...

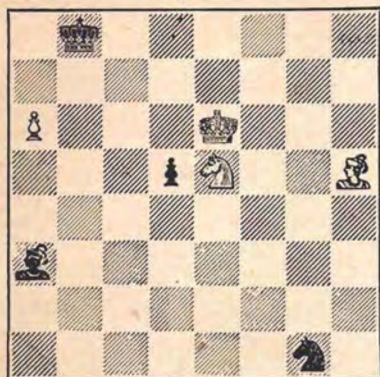
Nu este bine 4.Dc1 De8 5.f7 De2+ și negrul cîștigă.

4... Dg8-e8

Sau 4...De6 5.Dh6+ și mat în 3 mutări.

5. f6-f7!! mat sau cîștigă dama.

126. Tijdschrift KNSB, 1948



Alb cîștigă 4 + 4 = 8

Forțele absolut egale fac ca posibilitatea victoriei să fie greu de presupus mai ales că nebunii sînt de culori diferite. Interesant este că tocmai circumstanța aceasta și faptul că una din piesele negre — pionul d5 — este „dăunător" fac posibilă obținerea victoriei de către alb. Ea nu ar fi putut fi realizată nici în cazul cînd nebunii ar fi fost de aceeași culoare, și nici în lipsa pionului dăunător.

1. Ce5-c6+ A, B

A) 1. . . Rb8-c7 (c8)
2. a6-a7 Rc7-b7
3. Re6-d7 I, II, III

Nu 3.R:d5? Ch3 remiză.

I) 3. . . Na3-c1

Continuarea 3...Nc5 forțează mutarea 4.a8D; jocul este același în ambele cazuri.

4. a7-a8D+ ...

După 4.Ng4 urmează 4...Nf4 remiză.

4... Rb7:a8
5. Rd7-c7 a, b, c

Nu 5.Rc8? pentrucă urmează 5...Nf4 remiză.

a) 5. . . Nc1-f4+
6. Rc7-b6 Nb4-e3+
7. Rb6-a6 Cg1-h3

Acum e logic să se deblocheze cîmpul e2, ceea ce nu mai prezintă nici o primejdie, dar nici nu mai ajută la nimic.

8. Nh5-g4 și mat în 3 mutări.

b) 5. . . Cg1-h3
6. Nh5-g4 ...

Nu 6.Ne2? Cg5! (amenință Ce6+) 7.Ng4 (prea tîrziu) 7...Nf4+ 8.Rb6 Ne3+ 9.Ra6 Ce4 remiză.

6... Ch3-f4

Alungarea regelui alb pe a6 prin 6...Nf4+ nu ar avea nici un rost; fără pionul dăunător d5, albul nu cîștigă (Cd5+).

7. Ng4-c8 Cf4-e6+
8. Nc8:e6 și albul cîștigă.

Nu 8.Rb6 Ne3 9.Ra6 Cc5 remiză.

c) 5. . . Nc1-d2
6. Nh5-g4 Nd2-a5+
7. Cc6:a5 Ra8-a7
8. Ng4-c8 și albul cîștigă.

II) 3. . . d5-d4
4. Nh5-g4 ...

Și nu 4.a8D? R:a8 5.Rc7 (5.Rc8 Nd6 remiză) 5...Ch3 6.Ne2 Cf4 7.Nc4 d3 8.Rc8 Cd5! 9.N:d5 d2 10.Nf3 Nc5 remiză.

4... d4-d3
5. a7-a8D+ ...

După 5.Rd8 Ne7+ 6.R:e7 Ce2 7.Nc8+ Ra8 8. Rd7 Cc3 9. Rc7 Cd5+ 10.Rd6 d2 negrul obține remiză.

5... Rb7:a8
6. Rd7-c7 ...

Dacă 6.Rc8, atunci 6...Nd6 remiză.

6... Na3-d6+
7. Rc7-b6! ...

7. R:d6 Rb7 și 8...Ce2 remiză.

7. . . Nd6-c5+
8. Rb6-a6 și albul cîștigă.

III) 3. ... Cg1-h3
4. Nh5-e2 ...

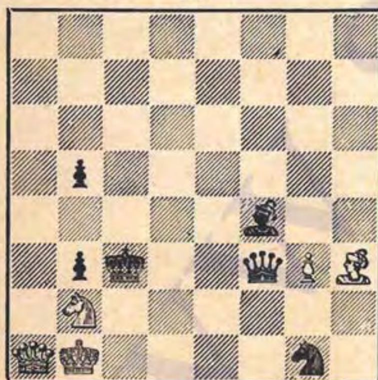
4. a8D+? R:a8 5.Rc7 Cf4 6.Ng4 d4 remiză.

4... ad libitum
5. Ne2-a6+ Rb7-a8
6. Rd7-c8 și albul cîștigă.

Fiecare din cele trei variante are altă mutare cîștigătoare; nici una din ele nu este însă bună în celelalte două variante.

B) 1. . . Rb8-a8
2. Nh5-g4 N sau pionul mută.
3. Re6-f7 ad libitum (3...Cf3 4.N:f3)
4. Ng4-c8 și albul cîștigă.

127. Parallèle 50[1]
1949



Alb cîștigă 5 + 6 = 11

1. Da1-a5+ Rc3-d4

Dacă 1...b4, atunci 2.Dc5+ Rd2 3.Dd4+ Re1 (3...Re2 4.Ng4 D:g4 5.Dd1+ și albul cîștigă) 4.D:g1+ Rd2 5.Dc1+ Re2 6.Dd1+ și albul cîștigă.

[1] Săptămînal progresist francez

2. Da5-b6+ Rd4-e5

Dacă 2...Rc3, atunci 3.Dc5+ cîștigă ca mai sus; 2...Re4 3.Ng2 și albul cîștigă.

3. g3:f4+ Re5:f4

3...D:f4 4.Cd3+ și albul cîștigă.

4. Nh3-g2!! Df3:g2

Dacă 4...Dc3 atunci 5.D:g1 Dc2+ 6.Ra1 Dd2 (6...Dc3 7.Df2+ R ad libitum 8.Rb1 cîștigă deoarece calul s-a eliberat și nici regele alb nu poate fi atacat din cauza schimbului de dame sau a matului) 7.Df1+ Rg3 (7...Rg5 8.D:b5+ Rf4 9.Dc4+ Rg3 10.Ne4±) 8.Df3+ Rh2 (8...Rh4 9.Dh3+ Rg5 10.D:b3±) 9.Dh3+ Rg1 10.Dh1+ Rf2 11.Cd1+ Rg3 12.Rh3+ și cîștigă dama; 4...Dg3 5.Dd4+ Rf5 (g5); ambele mutări conțin amenințarea decisivă Dg6+; 6.D:g1 cîștigă; 4...De2 5.D:g1 cîștigă.

După cea de a 4-a mutare a negrului s-a ajuns la o situație excepțională în care albul cîștigă exclusiv din cauza poziției cu totul speciale, cu toate că are doi pioni mai puțin și regele în poziție de mat, iar negrul are libertatea de mișcare pe deplin asigurată pentru damă și cal.

5. Cb2-d3+ A, B, C, D

A) 5. . . Rf4-f5
6. Db6-c5+ Rf5-g4

Dacă 6...Rf6, cîștigă 7.Df8+.

7. Dc5-d4+ Rg4-f5

După 7...Rg3 mutarea 8.Df4+ cîștigă.

8. Dd4-e5+ Rf5-g4
9. De5-g7+ cîștigă.

B) 5. . . Rf4-g5
6. Db6-d8+ Rg5-f5

Dacă 6...Rh6, cîștigă 7.Dh8+, iar dacă 6...Rg4, atunci 7.Dg8+ cîștigă.

7. Dd8-f8+ Rf5-g4
8. Df8-g8+ și cîștigă.

C)5. . . Rf4-g4+
6. Db6-g6+±

D)5. . . Rf4-g3
6. Db6-d6+ ...

Și nu 6.Dg6+ Rh2 remiză.

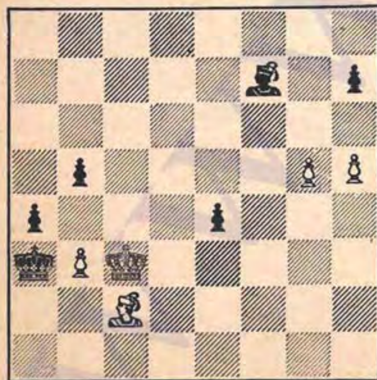
6... Rg3-h4
7. Dd6-h6+ Rh4-g3

Dacă 7...Rg4, atunci cîștigă 8.Dg6+.

8. Dh6-f4+ și albul cîștigă.

Mai trebuie să lămurim o problemă: 2.Da7+ în loc de 2.Db6+ nu e bine; 2...Re5 3.g:f4+ R:f4 4.Ng2 D:g2 5.Cd3+ Rg3 6.Db8 (c7+)+ (6.Dg7+ Rh2 remiză) 6... Rh4! 7.Dh8 (h7)+ (7.Dd8 [e7]+ Dg5 remiză) 7...Dg3 8.De5+ Rh4 9.Dh8+ Rg3 remiză; deci nu există dual.

128. Concursul în memoria lui Richard Reti,[1] organizat în 1949 de C.C.F.S. din R. Cehoslovacă
Mențiunea I



Alb cîștigă 5 + 6 = 11

[1] Vezi introducerea.

1. g5-g6 A, B, C

Nu e bine 1.b:a4 b:a4 2.h6 Ng6 3.Nd1 (3.Rd2 [d4] e3 [+] etc.) 3...Nf5 tempo 4.Ne2 Ra2 5.Nc4+ Rb1 6.Nf7 e3 7.g6 Rc1 și albul nu poate cîștiga.

A)1. . . Nf7:g6
2. h5:g6 h7:g6

După 2...b4+ 3.Rd2 e3+ (3...h:g6 4.b:a4 b3 5.N:b3 și albul cîștigă) 4.R:e3 a:b3 5.g:h7 b:c2 6.Rd2 albul cîștigă.

3. b3-b4 I, II, III

I)3. . . e4-e3
4. Nc2-d3 g6-g5
5. Nd3-e2! ...

Și nu 5.N:b5? g4 6.Nf1 (6.Nc6 e2 remiză) 6...g3 și negrul cîștigă.

5... Ra3-a2
6. Ne2:b5 g5-g4

Dacă 6...a3 atunci 7.Nc4+ orice 8.b5 și albul cîștigă.

7. Nb5-c4+ ...

Aci luarea nu mai este posibilă: 7.N:a4? Ra3 8.Nc6 (8.Nb5 sau 8.b5 g3) e2 remiză; nu e bine nici 7.Nc6? e2 8.Rd2 Rb3 9.b5 Rc4 10.b6 (10.Ne8 Rc5 remiză) a3 11.Ne8 Rc5 remiză.

7... Ra2-a3

7...Rb1 (a1) 8.Rd3±.

8. b4-b5 g4-g3
9. Nc4-d5 e3-e2
10. Rc3-d2 Ra3-b4

10...Rb2 11.R:e2±.

11. b5-b6 și albul cîștigă.

II)3. . . g6-g5
4. Nc2:e4 g5-g4
5. Ne4-c6 a, b

Și nu 5. Nd3? g3 remiză deoarece pionul b5 nu mai poate fi luat, iar mutarea de tempo a nebunului

pe diagonala mare — de exemplu 5.Nb7? — este bună numai după g3 dar nu și după Ra2.

a)5. . . g4-g3
6. Nc6-d5! g3-g2
7. Nd5:g2 Ra3-a2
8. Ng2-f1 și albul cîștigă.

b)5. . . Ra3-a2
6. Nc6:b5 g4-g3

Sau 6...a3 7.Nc4+ R ad libitum 8.Rd2 (d3)±

7. Nb5-c6 ...

După cum s-a constatat, în varianta I mutarea aceasta n-a fost bună; pe lîngă faptul că în mod foarte firesc, al doilea pion nu poate fi luat, în cazul de față nu are rost nici mutarea 7.Nc4+ din varianta I, deoarece: 1) prin mutarea Nc6 nebunul iese din drumul pionului; 2) aducerea nebunului pe diagonala mare trebuie să aibă loc în orice caz; 3) mutarea asigură posibilitatea înaintării pionului a4. Continuarea este:

7... a4-a3
8. b4-b5 Ra2-b1
9. Nc6-e4+ Rb1-a1
10. b5-b6 a3-a2
11. b6-b7 g3-g2
12. b7-b8D și albul cîștigă.

Cu toate dezavantajele constatate și cu toate că ea amînă și primejduiește victoria, e imposibil să nu insistăm totuși asupra mutării 7.Nc4+, deoarece — pînă la urmă — ea asigură totuși victoria, de exemplu: 7...Rb1 8.Nd3 Ra1 (8...Rc1 9.Ne4+) 9.Ne4 a3 10.Rb3 a2 11.Ra3! g2 (jocul nu se schimbă nici în cazul cînd această mutare se efectuează mai repede) 12.N:g2 Rb1 13.Ne4+ Ra1 14.Nd5 cîștigă.

La primul studiu din capitolul VIII ne-am exprimat părerea că nu poate fi vorba de dual într-un studiu în care — după una sau mai multe încercări zădărnicite — partea care are inițiativa trebuie să adopte s i n g u r u l d r u m p o t r i v i t. În cazul de față însă, albul n u a r e v e n i t l a a c e l a ș i d r u m, ci a ales unul mai lung, mai primejdios, dar totuși diferit și care duce și el la ținta dorită. Din această cauză dualul este incontestabil în cazul de față, iar varianta A, II, b nu ridică nivelul studiului, a cărui valoare nu este prea mare, cu toate că nu este lipsit de interes. Credem că aceste cîteva rînduri pot contribui la clarificarea noțiunii de dual.

III) Mutarea 3...Ra2 nu crează o variantă interesantă: 4.N:e4 a3 5.N:g6 (e bine și 5.Nd3 ad libitum 6.N:b5) 5...Ra1 6.Nf7 a2 7.Rd4 etc; 4...g5 5.Nd3 ad libitum N:b5 iar jocul deviază în varianta cu dual II, b.

B)1. . . h7:g6

Acum negrul își păstrează nebunul.

2. h5-h6 Nf7-g8

Sau 2...b4+ 3.Rd2 e3+ 4.R:e3 Rb2 (4...Ng8 5.b:a4 b3 6.N:b3±) 5.b:a4 etc.

3. b3:a4 ...

Și nu 3.b4? e3 4.Nd3 g5 5.N:b5 g4 6. Nc6 (6.Nc4 g3) 6... e2 și negrul cîștigă.

3... b5:a4

Dacă 3...b4+, atunci 4.Rd2 b3 5.N:b3±.

4. Nc2:e4 a, b, c

a)4. . . Ng8-h7
5. Ne4-b1 Nh7-g8
6. Nb1:g6 Ra3-a2
7. Ng6-f7+ Ra2-a3
8. Nf7-c4 Ng8-h7
9. Nc4-d3 Nh7-g8
10. Nd3-b1 și albul cîștigă.

b)4. . . g6-g5
5.Ne4-f5 g5-g4

Sau 5...Ra2 6.Ne6+ și albul cîștigă.

6. Nf5:g4 Ng8-h7

6...Ra2 7.Ne6+ Ra3 8.Nc4 și albul cîștigă ca în varianta a.

7. Ng4-e2 Ra3-a2

Sau 7...Ng8 8.N oriunde Nh7 9.Nd3 Ng8 10.Nb1±; 7...N oriunde pe diagonala b1-h7 8.Nd3±.

8. Ne2-d3 Nh7-g8
9. Nd3-c4+ Ra2-a3
10. Nc4-d5 tempo Ng8-h7
11. Nd5-e6 tempo Nh7-g6

11...Ng8 12.Nc4± ca în varianta a.

12. Ne6-c4 Ng6-h7

12...Nf5 13.Nd3±.

13. Nc4-d3 Nh7-g8
14. Nd3-b1 și albul cîștigă.

c)4. . . Ra3-a2
5. Nd5+ cîștigă.

C)1. . . b5-b4+
2. Rc3-d2 ...

Și nu 2.Rd4? a:b3 3.N:b3 (:e4) N:g6 remiză.

2... a4:b3

Dacă 2...N:g6 3.h:g6 e3+ 4.R:e3 h:g6 5.b:a4±, iar dacă 2...h:g6 3.h6 Ng8 4.b:a4 b3 5.N:b3 și albul cîștigă.

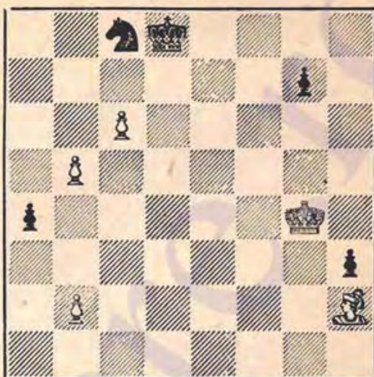
3. g6:h7! ...

Și nu 3.g:h7? e3+ 4.R:e3 (4.R ad libitum e2 etc.) 4...b:c2 remiză.

3... e4-e3+
4. Rd2:e3 b3:c2
5. Re3-d2 și albul cîștigă.

(5...Rb2 6.h8D+ Rb1 7.Dh7 b3 8.Dd3 etc.).

129. Șahmati v SSSR, 1955



Alb cîștigă 5 + 5 = 10

Cursă:

1.R:h3 Ca7 2.c7+ (2.b6 C:c6 3.b7 Rd7 4.Rg4 [h4] a3 5.b4 a2 și albul nu poate cîștiga) 2...Rc8 3.b6 Cb5 4.Rg4 (4.Ne5 a3 5.b:a3 [5.b4 a2 6.Rg4 Cd6 remiză prin 7.Cc4 și 8.C:b6] 5...C:a3 6.Rg4 Cc4 7.Nd4 Cd6 8.Rg5 [8.Nc5 Ce8 remiză] 8...Rb7 9.Rg6 Cc8 10.R:g7 Ra8 11.Rf6 Rb7 12.Re6 Ra8 13.Rd7 Rb7 14.Ne3 tempo Ra8 15.Rc6 C:b6 remiză) 4...a3 5.b:a3 (5. b3 Cd4) 5...Cc3! mai rapid decît Ca3; amenință Cd5) 6.Rf5 (6.a4 C:a4 7.Ng1 Cc3 remiză prin 8...Cd5) 6...Cd5 7.Ng1 C:c7 8.a4 Rb7 9.a5 Cb5 10.Re6 (se amenințase 10...Ca3 și 11...Cc4; la 10.Nc5 Ca7 11.Nb4 [Cc6] 11...Nc8 remiză) 10...g5 11.Ne3 tempo g4 12.Nf2 Ca3 13.Rd5 Cb5 14.Rc5 Cc7 (Ca7? ar pierde din cauza mutării a6+, făcută la momentul oportun) 15.Ng3 Ca6+ 16.Rb5 Cb8 remiză.

Soluție:

1. Rg4-f3! **A, B**

Mutarea este de efect, deoarece reprezintă o mișcare de îndepărtare, față de 1.Rf5 care este incorectă dar constituie o apropiere (1.R:h3, care

se îndepărtează şi mai mult, nu era bună cu toate că prin ea se cîştiga un pion) urmează 1...Re7 2.c7 (2.Re5 Cd6 3.c7 [3.b6 Cc4+] 3.Rd7 b6 4.Cc4+ remiză; 2.Rg6 Re6 3.c7 [3.R:g7 Rd5 4.Ng1 Rd6 5.Rf7 Rc7 6.Re6 Ca7 7.b6+ R:c6 8.b:a7 Rb7 9.Rd7 (f5) a3 10.b:a3 h2 remiză] 3...Rd7 4.R:g7 Cb6 5.Rf7 Ca8 remiză; 2.Ng3 tempo Cd6+ remiză) 2...Rd7 3.Re4 Cb6 4.Rd4 Ca8 5.Rc5 C:c7 6.b6 Ce6+ 7.Rd5 Cd8 remiză.

A) 1. . . **Cc8-a7**
2. **b5-b6!** ...

După mutarea evidentă **2.c6-c7+** survine a doua cursă care are şi avantajul de a fi un studiu corect şi de a avea o valoare similară variantei A.

2. . . **Rd8-c8**
3. **b5-b6** **Ca7-c6 !**

Nu 3...Cb5 din cauza 4.Re4 Cc3+ 5.Rd4 şi albul cîştigă, deoarece unica mutare salvatoare Cd5 nu mai poate fi făcută.

4. **Nh2-d6!** . . .

Împiedică mutarea Ce7 prin care negrul ar obţine remiza, de exemplu: 4.Re4 Ce7 5.Re5 (5.Ng1 Rb7 şi 6.Cc8) 5...Rb7 6. ad libitum Cc8 remiză; 4.Rg4 Ce7 5.R:h3 Cd5 6.Ng1 C:c7 7.b:c7 a3 remiză.

4. . . **g7-g5**
5. **Rf3-g3** . . .

Dacă 5.Re3, atunci 5...Ce7 remiză.

5. . . **g5-g4**
6. **Rg3:g4** **Cc6-e7**
7. **Rg4:h3** **Ce7-d5**
8. **Nd6-c5** **a4-a3!!**

Fără acest sacrificiu al pionului, nici unul din pioni nu poate fi luat.

9. **b2:a3** . . .

Nu 9.N:a3 C:b6 10.Nd6 Cc4 remiză; nici 9.b4 a2 10.Nd4 C:b6 remiză.

9. . . **Cd5:c7**
10. **a3-a4** **Rc8-b7**
11. **Rh3-g4** . . .

Nu 11.a5 Ca6 12.Nd4 Rc6 13.Nc3 (acum, sau cu o mutare mai tîrziu) 13...Rb5 14.Rg4 Cb8 15.Rf5 Cd7 remiză.

11. . . **Rb7-c6**
12. **Rg4-f5** . . .

Dacă 12.Nf2, atunci 12...Ce8 remiză cu Cd6 şi Cc4; 12.a5 Ca6 13.N oriunde Rb5 remiză cu Cb8-d7.

12. . . **Cc7-d5**
13. **a4-a5** **Rc6:c5**
14. **b6-b7** **Cd5-e7+ remiză.**

Continuarea variantei A:

2... **Ca7:c6**
3. **b6-b7** **Rd8-d7**
4. **Rf3-e4** **Rd7-e6**

După 4... Cb8 urmează 5. Rd5! (nu 5. N:b8? Rc6 remiză).

5. **Nh2-tempo** **g7-g5**
6. **N tempo** **g5-g4**
7. **N-h2** **Rc6-d7 (forţat)**
8. **Re4-d5** **Cc6-b4+**
9. **Rd5-c5** **Cb4-a6+(c6)**
10. **Rc5-b6 şi albul cîştigă.**

B) 1. ... **Rd8-e7**
2. **Rf3-e3 !** . . .

Nu e bine 2. Re4? din cauza 2... Cd6+ 3. N:d6 R:d6 4. Rf3 g5 remiză şi nici 2. Re2 Re6 şi 3... Rd5.

2. ... **Cc8-d6**
3. **c6-c7** ...

Nu e bine 3. b6? din cauza 3... Cc4+ remiză; tot la remiză duce şi 3. N:d6 R:d6.

3. ... Cd6-c8

Sau 3... Rd7? 4. N:d6±; 3... Cf5+ 4. Re4±.

4. Re3-d4 Re7-d7
5. Rd4-c5 Cc8-e7!

La alte mutări (R ad libitum sau g5) b6 cîștigă.

6. Rc5-b6 ...

Nu 6. b6? Rc8 7. Rd6 Cf5+ 8. Re6 g6 9. Rf6 Ce3; amenință Cd5 și albul nu poate cîștiga.

6. . . Rd7-c8 (forțat)
7. Rb6-a7!! ...

Mutarea de mai sus imobilizează calul pe cîmpul e7; în cazul cînd calul ar muta, pionul b5 cîștigă imediat. Deoarece și regele negru este ținut pe loc, negrul nu are decît mutări cu pionii. Fără mutarea Ra7 albul nu poate cîștiga. Nu ar avea sens ca ea să fie amînată prin mutări de tempo cu nebunul, deoarece negrul poate riposta tot cu mutări de tempo, ale calului.

7. . . g7-g5
8. Nh2-e5!! . . .

După 7... g6 ar fi urmat mai întîi o mutare de tempo cu nebunul; acum însă este bună numai mutarea de mai sus; dacă 8. Nd6? atunci 8... Cf5 9. N ad libitum Cd4 remiză sau 8. Ng3? g4 9. N oriunde g3 10. N:g3 Cc6+ 11. b:c6 a3 12. b:a3 h2 remiză.

8. ... g5-g4

Sau 8... C:c6+ 9. b:c6 g4 10. Ng3! și albul cîștigă, deoarece pionul „h" cade, iar dintre ceilalți doi, unul rămîne pe tablă și împiedică patul.

9. Ne5-g3 Ce7-c6+

Calul nu are alt joc: 9.. Cf5 10. b6± dar negrul poate sacrifica întîi pionii: 9... a3 10. b:a3 h2 11. N:h2 g3 (11... Cc6+ 12. b:c6 g3 13. Ng1±) 12. N:g3 Cc6+ 13. Rb6±.

10. b5:c6 h3-h2

Sau 10... a3 11. b:a3 h2 12. N:h2 g3 13. Ng1 R:c7 14. a4 R:c6 15. a5 Rc7 16. a6 Rc8 17. Ra8 Rc7 18. a7 Rc8 19. Nb6 g2 20. Nf2 Rc7 21. Ng1 Rc8 22. Nb6 și albul cîștigă.

11. Ng3:h2 g4-g3

11... a3 12. b:a3 g3 13. Ng1± ca mai sus.

12. Nh2:g3 a4-a3
13. b2-b4 a3-a2
14. Ng3-e5 și albul cîștigă.

CAPITOLUL XVIII

Studii pe teme date

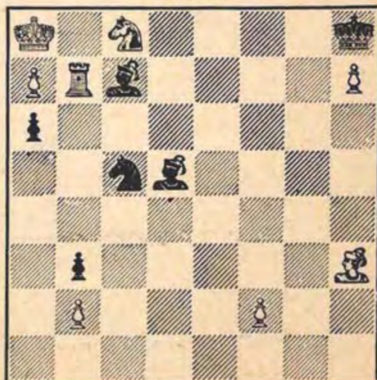
În aparență, compunerea unui studiu pe o temă dată este o treabă destul de ușoară, deoarece o bună jumătate din munca autorului — găsirea unei idei frumoase și interesante — este economisită. In realitate, lucrurile stau așa numai în cazul cînd tema dată este complet nouă (lucru extrem de rar) și deschide autorului un cîmp vast și plin de perspective. Și cum la majoritatea concursurilor de acest fel temele fixate de organizatori nu excelează prin originalitate, autorii sînt nevoiți — pentru a putea crea ceva într-adevăr nou sau interesant — să recurgă fie la încercări de dublare a temei, fie la asocierea ei cu alte idei valoroase.

De aceea, autorii care nu suferă de lipsă de idei preferă să-și aleagă singuri temele pentru compozițiile lor și numai rareori (mai ales cînd iau parte la vreun campionat) participă la concursuri cu teme fixate. Totuși, trebuie să recunoaștem că munca lor de compoziție asupra unei teme date influențează favorabil asupra disciplinei compozitorului și îl ajută să persevereze în urmărirea realizării unei idei îndărătnice.

a) O TEMA INTERESANTA

Ideea acestei teme a fost găsită de M. Milescu, într-o partidă jucată (Samarian-Milescu, 1947) și constă în faptul că o figură legată se apără prin intercalarea unei figuri fără apărare între figura care leagă și cea legată; figura intercalată însă, trebuie să nu poată fi luată din cauza patului. (In partida citată manevra nu a dat rezultatul dorit, dar faptul nu influențează caracterul interesant al acestei idei. Autorul

130. Campionatul național, 1948
Premiul I



Remiză 8 + 6 = 14

a folosit această idee pentru studiul din pag. 202.

Negrul nu are avantaj material, dar amenință mereu cu mat; albul se apără prin posibilitatea patului; în momentul cînd ambele posibilități dispar, partida se încheie prin egalitate.

1. Nh3-g2 ...

Nu 1. Cd6? N:d6 2. Ng2 (2. Nc8 Nf3 și negrul cîștigă) 2... N:g2 3. f3 C:b7 și negrul cîștigă.

1. ... Nd5:g2
2. f2-f3 A, B, C

Amenință 3. T:c7.

A) 2. ... Nc7-f4

După o altă mutare a nebunului urmează 3. Tf7 și negrul nu mai poate cîștiga.

3. Cc8-e7! ...

Amenință 4. Cg6 mat. Nu este bună mutarea din varianta principală 3. Cd6? din cauza 3... C:b7 (3... N:d6? 4. Tb8+ R:h7 5. Th8+ remiză) 4. C:b7 (4. R:b7 N:f3+ 5. Rc7 a5 6. Rd7 N:d6 7. R:d6 a4 și negrul cîștigă) 4... R:h7 5. C ad libitum N:f3+ 6. Cb7 Ne3 7. Rb8 N:a7+ 8. R:a7 N:b7 9. Rb6 Rg6 10. Rc5 Nc8! cu cîștig pentru negru (10... Rf5? 11. Rc4 remiză). Contrajocul determină valoarea variantei A.

3. ... Rh8:h7

Dacă 3... C:b7, atunci 4. R:b7 N:f3+ 5. Cc6 și albul cîștigă.

4. Ce7-c6+ Rh7-g6

5. Cc6-d4 și negrul nu poate cîștiga; de exemplu 5... Ne5 6. Tb4 Cd3 7. Rb7 etc.

B) 2. ... C:b7 3. Rb7 Ne5 4. Ce7 și 5. Cc6±.

C) 2. ... Ng2:f3 varianta principală.

3. Cc8-d6! I, II, III, IV, V

I) 3. ... Nc7:d6 pat.

II) 3. ... Cc5:b7
4. Cd6-f7+ ...

Și nu 4. C:b7? Nb6 5. Rb8 N:a7+ 6. R:a7 N:b7 7. Rb6 R:h7 8. Rc5 Nc8 și negrul cîștigă.

4. ... Rh8:h7
5. Cf7-g5+ Rh7-h6 sau ad libitum
6. Cg5:f3 Cb6-c5 sau ad libitum
7. Cf3-d4 ...

Amenință C:b3 și Rb7.

7. ... Nc7-b6!

Dacă 7... Nf4, atunci 8. C:b3 C:b3 9. Rb7±.

8. Cd4:b3 Cc5:b3
9. Ra8-b7 Nb6:e7
10. Rb7:a7 remiză.

III) 3. ... Nf3:b7+
4. Cd6:b7 Cc5-e4
5. Cb7-c5 Ce4-d6

5... C:c5 pat; 5... C ad libitum 6. Rb7±.

6. Cc5:a6 remiză.

IV) 3. ... Rh8:h7
4. Cd6-e4! ...

Varianta III-a cu mutarea calului mereu schimbată; amenință 5. T:c7.

4. ... Cc5-e6

După 4... C:b7 urmează 5. Cg5+ remiză ca în varianta II.

5. Ce4-g5+ pat sau pierderea nebunului şi nu 5. T:c7? C:c7+ 6. Rb8 N:e4 7. R:c7 a5 şi negrul cîştigă.

V) 3. ... Nf3-d5 ! ! varianta principală.

Scopul mutării este acela de a apăra nebunul în varianta Cf7+ R:h7; Cg5+ mai tîrziu, aduce pe alb în situaţia de zugzwang.

4. Cd6-f7+ Rh8:h7
5. Cf7-d8 ! ! a, b, c, d

Acum 5. Cg5+ nu are rost şi nici Cd6 nu e bună; în ambele cazuri 5. Rg6 cîştigă din pricina zugzwangului. Dacă nebunul c7 nu ar fi legat, victoria s-ar putea obţine şi acum.

a) 5. ... Cc5:b7
6. Cd8-c6 ! ! ...

Poanta studiului! (Rău este 6. C:b7 Nb6 7. Rb8 N:a7+ [7... N:b7? 8. R:b7 N:a7 9. R:a6 remiză] 8. R:a7 N:b7 9. Rb6 Rg6 10. Rc5 Nc8 şi negrul cîştigă).

6. ... Nc7-b6 !

Singura continuare; după altă mutare urmează pat sau, după luarea calului, a8D şi cîştigă.

7. Ra8:b7 Nb6:a7

După 7... N:c6+ urmează 8. R:b6 Nd5 9. R:a6 remiză.

8. Rb7:a7 ...

Şi nu 8. R:a6 Ne3! 9. Rb5 (9. Cb4 Nc4+ 10. Ra5 Nc1 şi negrul cîştigă; 9. Ce7 Ne6 10. ad libitum Ne1 cu cîştig pentru negru; 9... Nc1 10. Cb4 (10. Rc5 N:c6∓) 10... N:b2 11. C:d5 Ne5 şi negrul cîştigă.

8. ... Nd5:c6
9. Ra7:a6 Rh7-g6
10. Ra6-a5 ...

Atacarea nebunului prin Rb6 duce la acelaşi rezultat. Dualul este cu totul minor şi nu prezintă importanţă, deoarece în acest moment soluţia este, de fapt, terminată.

10. ... Rg6-f5
11. Ra5-b4 Nc6-d5
12. Rb4-c3 Rf5-e4
13. Rc3-d2 Re4-d4
14. Rd2-c1 Nd5-e4
15. Rc1-d1 remiză.

O constatare interesantă — singura din acest studiu care poate fi folositoare şi pentru jucătorul practic: regele alb menţine remiza nu numai de pe a1, ci şi de pe c1, deoarece interzicerea cîmpurilor d2 şi d1 pentru rege înseamnă fie pat, fie drum deschis regelui spre cîmpul a1.

b) 5. ... Nd5:b7+
6. Cd8:b7 Nc7-b6

La 6... Ce4 (d3) urmează 7. Cc5 remiză ca în varianta III.

7. Cb7:c5 Nb6:c5
8. Ra8-b7 Nc5:a7
9. Rb7:a6 ! ...

9. R:a7? a5! şi negrul cîştigă.

9. . . Na7-d4
10. Ra6-b5 Nd4:b2
11. Rb5-b4 remiză.

c) 5. ... Rh7-g6
6. Cd8-c6 ...

Ameninţă 7. T:c7.

6. ... Nc7-d6

6... Nf4 (h2) 7. Ce7+ R ad libitum 8. C:d5 şi albul cîştigă.

7. Tb7-g7+ Rg6-f5

După 7... Rf6 urmează 8. Tg6+ Rf5 (f7) 9. T:d6 şi albul cîştigă.

8. Tg7-g5+ Rf5-e6
9. Tg5:d5 Re6:d5
10. Cc6-b4+ Rd5-c4
11. Cb4-d3! Rc4:d3 pat.

Dacă 11... C ad libitum, atunci 12. Rb7 şi albul cîştigă.

d) 5. ... Rh7-h6!
6. Cd8-c6 Nc7-f4!

Cu mutarea aceasta, care parează amenințarea luării nebunului, negrul crează cele mai mari greutăți albului. In cazul unei alte mutări a nebunului, remiza se realizează mai simplu. După 6... Nh2 urmează 7. Th7+ şi 8. T:h2. După 6... Ng3 urmează cîştigarea nebunului la mutarea următoare. După 6... Nd6 se repetă varianta c într-o formă mai favorabilă pentru alb. După 6... Ne5 continuarea este 7. Th7+ (e bine şi 7. C:e5) 7... Rg6 (7... Rg5 8. Th5+ Rf6 [f4] 9. Tf5+ remiză) 8. Th6+ Rf5 9. Td6 Re4 (9... Nf3 sau ad libitum 10. Td5 Cd3 11. Rb7) 10. T:d5 R:d5 11. C:e5 R:e5 12 Rb8 şi albul cîştigă.

7. Tb7-h7+! ...

Acum jocul variantei a nu este bun deoarece regele negru are un avans de un tempo: 7. Ca5? C:b7 8. Cc6 Ne3 9. R:b7 N:a7 10. R:a7 N:c6 11. R:a6 Rg5 12. Ra5 Rf4 13. Rb4 Nd5 14. Rc3 Re3 şi negrul cîştigă. Nu e bine nici 7. Tb6? deoarece după 7... Ne3 8. T:a6 (8. Rb8 Cd7+ şi 9... C:b6) 8... C:a6 9. Rb7 N:c6+ 10. R:c6 N:a7 şi negrul cîştigă.

7. ... Rh6-g6

Dacă 7... Rg5, atunci 8. Th5+ şi 9. T:d5 remiză.

9. Th7-g7+ Rg6-f5
9. Tg7-g6!! . . .

Nu se mai poate da în continuare şah cu turnul, deoarece nebunul ia turnul, iar poziția de pat dispare.

9. ... Rf5-e4

Dacă 9. Nc4, atunci 10. Ce7+ Re5 11. Tc6 Rd4 12. Cf5+ remiză. Dacă 9... Ne3 atunci 10. Td6 Re4 sau Nd5 ad libitum 11. Rb8 şi negrul nu poate cîştiga. Dacă 9... a5 atunci 10. Td6 Re4 (10... Nd5 ad libitum 11. Td5+ remiză) 11. T:d5 R:d5 12. C:a5 remiză.

10. Tg6-d6 Nf4-g3

10... Nd5 ad libitum 11. Td4+ remiză.

11. Td6:d5 Re4:d5
12. Cc6-d4+ Rd5-c4
13. Cb4-d3! remiză.

Nu 13. C:a6? C:a6 14. Rb7 Cc7 şi negrul cîştigă.

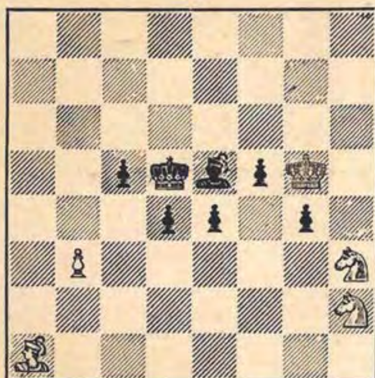
b) TEMA PROPRIE: „ANTI ANDERSEN"

De bună seamă mulți şahişti cunosc problema lui Andersen [1], în care albul îşi sacrifică dama numai pentru ca la mutarea următoare să poată ataca cu un pion un cal aflat pe ultima linie. Se ştie că un astfel de pion are puterea unei dame.

In studiul care urmează, albul permite adversarului să obțină un astfel de pion formidabil; mai mult încă, albul forțează realizarea acestui pion.

[1] A. Andersen (1818—1879), mare jucător german din secolul trecut, învingătorul primului turneu internațional de la Londra, 1851.

131. Revista romînă de şah, 1947



Remiză 5 + 7 = 12

1. Ch3-f4+ Ne5:f4+

După alte mutări, remiza se obţine mai uşor 1... Rd6 2. Cf1 e3 (2... d3 3. N:e5+ R:e5 4. Ce3 d2 5. Cc4+ remiză) 3. Cg3 (ameninţă R:f5) 3... N:f4+ 4. R:f4 Re6 5. N:d4 c:d4 6. C:f5 Rd5 7. C:e3 remiză.

2. Rg5:f4 e4-e3

Dacă 2... c4, atunci 3. b:c4+ R:c4 4. N:d4 R:d4 5. Cf1 remiză.

3. Ch2-f1 ! ! ...

Nu există decît această mutare, disperată în aparenţă ; după 3. Rg3 urmează e2 4. Rf2 g3+ şi negrul cîştigă.

3. ... e3-e2
4. Cf1-e3+ d4:e3

Dacă 4... R ad libitum atunci 5. Cg2 d3 6. Nc3 şi albul cîştigă.

5. Na1-c3 g4-g3

Dacă 5... e1D, atunci 6. N:e1 Rd4 7. R:f5 remiză.

6. Rf4:e3 ! ...

Şi nu 6. R:g3 ? Re4 7. Rg2 f4 8. Ne1 f3+ 9. Rg3 (g1) f2 (+) 10. N:f2 e:f2 11. R:f2 Rd3 12. Re1 Re3 13. b4 c4 şi negrul cîştigă.

6. ... g3-g2

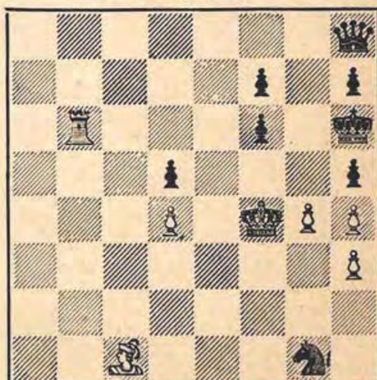
După 6... f4+ 7. Rf3 ! remiză din cauză că negrul se află în zugzwang.

7. Re3-f2 Rd5-e4
8. Rf2:g2 Re4-d3
9. Nc3-e1 Rd3-e3
10. Rg2-g3 f5-f4+
11. Rg3-g2 f4-f3+
12. Rg2-g3 f3-f2
13. Ne1:f2+ Re3-d2
14. Rg3-f4 remiză.

c) TEMA GURVICI

In antologia de studii publicată în 1937 de către marele compozitor sovietic A. O. Herbstmann se găseşte următorul excelent studiu :

A. C. Gurvici
„Molot", 1928
Premiul IV



Remiză 7 + 8 = 15

Soluţia este următoarea :

1. Rf4-f5+ Rh6-g7
2. Nc1-h6+ Rg7:h6

3. g4-g5+ Rh6-g7
4. g5:f6+ Rg7-h6
5. Tb6-b8 ! ...

Este evident că turnul nu poate fi luat din cauza patului.

Atîta tot? — întreabă Herbstmann, dar tot el dă răspunsul, continuînd jocul în felul următor:

5. ... Cg1-f3 ! !
6. Tb8:h8 Cf3:h4+
7. Rf5-e5(f4) Ch4-g6+
8. Re5-f5 Cg6:h8
9. h3-h4 ...

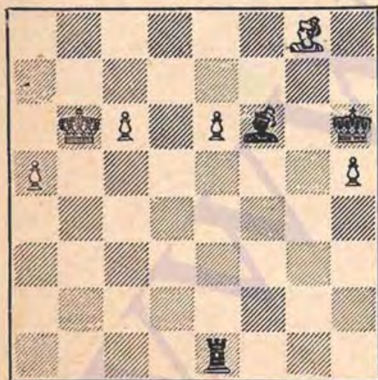
Acum jocul se sfîrşeşte într-adevăr, deoarece după unica mutare posibilă a negrului

9. ... Ch8-g6 albul e pat

La propunerea autorului acestui volum, acest minunat şi spectaculos studiu a constituit tema concursului de studii organizat de ţările de democraţie populară în anul 1951.

Ideea aceasta a dat naştere celor două studii ce urmează:

132. Concursul de studii al ţărilor de democraţie populară,
1951



Alb cîştigă 6 + 3 = 9

Şansele de cîştig ale albului rezultă din unicul pion surplus pe care-l are (pare paradoxal, dar acesta este adevărul) dacă albului i-ar lipsi unul din pionii a, c, sau e, negrul ar obţine remiza sacrificînd turnul şi nebunul său pentru cei doi pioni rămaşi, întrucît pionul „h" este lipsit de valoare, nebunul alb fiind de altă culoare decît cîmpul h8. S-ar părea că negrul se poate apăra dînd şah şi atacînd mereu pionul rămas fără apărare. Pentru a scăpa, regele alb trebuie să se ascundă după unul dintre pionii săi, forţîndu-i în acelaşi timp înaintarea. Manevra reuşeşte relativ uşor prima dată, dar a doua oară nu mai are succes deoarece turnul o zădărniceşte. Apărarea negrului este următoarea: după ce a împiedicat înaintarea a doi dintre pionii albi, intră în acţiune cu regele şi nebunul, ceea ce-i oferă maximum de rezistenţă.

Negrul obţine uşor remiza dacă în schimbul turnului său cîştigă doi pioni — lucrul care se poate întîmpla în cazul cînd la prima mutare, albul joacă greşit 1. c7? Tb1+ 2. Rc6 Tc1+ 3. Rd7 Td1+ 4. Rc8 (4. Re8 Tc1 5. Rf7 Ng5 remiză) 4... Tc1 5. a6 Ne5 remiză.

Dacă mai luăm în considerare că după 1. Nf7 Nd8+ 2. c7 Tb1+ rezultă imediat remiza, tragem concluzia că singura mutare posibilă este

1. a5-a6 ...

la care negrul răspunde prin

1. ... Te1-b1+

(Sau varianta G1 [Gurvici]).

2. Rb6-a7 ! ...

Nu 2. Ra5? Nc3+ 3. Ra4 Tb6 4. e7 T:a6+ 5. Rb3 Ta8 6. Nf7 Nf6 remiză; după 2. Rc7? negrul are două posibilităţi: 2... Ne5+ 3. Rc8 (3. Rd7 Td1+ 4. Re8 Ta1 remiză) 3... Tc1 4. e7 T:c6+ 5. Rd8 (5. Rd7 Tc7+ etc) 5... T:a6 remiză, sau 2... Rg7 3. a7 Ta1 4. Rb7 Tb1+ 5. Ra6 Ta1+ 6. Rb6 Nd4+ remi-

ză; după 2. Rc5? urmează Ne7+ 3. Rd5 (3. Rd4 Tc1! remiză; 3. Rc4 Tb6) 3... Tb5+ 4. R ad libitum Tb8 remiză.

2. ... **Tb1-c1**

(sau variantele G2 şi G3)

3. **Ra7-b7** **Tc1-b1+**
(sau varianta G4).
4. Rb7-c8!! mutarea cheie.

Dacă regele alb mută pe cîmpul a8 — ceea ce pare mai favorabil negrul salvează partida printr-un contrajoc valoros.

4. **Rb7-a8?** **Tb1-c1**
5. **a6-a7!** ...

Ţinem să observăm încă de pe acum că, după mutările 5. Rb7 Tb1+ prin 6. Rc8, albul are posibilitatea de a reveni pe drumul cel bun (studiul conţine mai multe situaţii de felul acesta). Totuşi nu este vorba de un dual; numai că excursia pe care regele a făcut-o pe cîmpul a7 era inutilă.

Prin mutarea executată, albul cîştigă un tempo, deoarece pionul „c" nu poate fi luat din cauza Rb7, dar partida tot nu se poate cîştiga.

5. ... **Rh6-g7**
6. **Ng8-f7** ...

După 6. h6+ R:g8 7. h7+ poate urma şi Rf8; după 6. Rb7 Tb1+ regele alb nu mai are posibilitatea de a reveni pe drumul cel bun. Nu cîştigă nici 7. Rc8 Ta1 8. e7 T:a7 9. e8C+.

6. ... **Nf6-d4**

Faţă de 6... Rf8 mutarea aceasta are avantajul că din cauza ameninţării Rb7 albul trebuie să joace 7. Ng6, după care 7... Tc3 complică jocul.

7. **h5-h6+** ...

La 7. Ng6 urmează Ta1!

7. ... **Rg7-f8!**

Dacă 7... R:h6? atunci 8. e7 şi albul cîştigă.

8. **h6-h7** ...

8. Rb7 Tb1+ 9. Rc8 Ta1 remiză.

8. ... **Rf8-e7!**

8... T:c6? 9. h8D+ N:h8 10. Rb7 şi albul cîştigă.

9. **Nf7-g6** ...

9. h8D N:g8 10. Rb7 (10. Ng6 Nd4 remiză) 10... Tb1+ etc.

9. ... **Tc1-c3**

Mutarea de tempo a turnului tot nu a putut fi evitată; numai că de data aceasta urmează

10. **Ng6-f5** (cea mai bună)
Tc3-a3 **remiză.**
11. **Rb8-(b7)N(T):a7+.**

Acest prim contrajoc poate fi considerat un studiu în sine.

★

Continuînd jocul corect:

4. . . **Tb1-c1**

varianta principală (sau G5 şi G6).

5. **a6-a7** ...

După 5. c7 urmează Ne5 remiză; după mutarea firească 5. **Rd7** urmează un al doilea contrajoc care poate fi considerat un studiu: 5... **Td1+** 6. **Re8** (6. Rc8 Tc1 şi albul se poate reîntoarce pe drumul bun) 6... **Td8+** 7. **Rf7** **Tc8!** (şi nu 7... Ta8? 8. R:f6 T:a6 9. e7 T:c6+ 10. Ne6±; nici 7... Ng5 8. e7±) 8. **R:f6** (8. a7 Ng5 remiză) 8... T:c6 9. a7 Ta6 remiză.

5. ... **Tc1-a1**
6. **Rc8-b7** **Ta1-b1+**
7. **Rb7-a8!** **Tb1-c1**
8. **Ng8-f7** ...

Față de primul contrajoc, albul a cîștigat acest tempo; cu alte cuvinte, nebunul ocupă acest cîmp înainte de mutarea regelui negru, în timp ce în primul contrajoc (din cauza mutării greșite 4. Ra8?) el se afla doar pe cîmpul g8. Pierderea de tempo era cauzată de faptul că prin jocul greșit al albului turnul negru se și afla pe cîmpul c1, pe cînd acum a trebuit să mute pe acel cîmp, pierzînd un tempo.

8. ... Rh6-g7
9. Nf7-g6 Tc1-c3

Impotriva amenințării Rb7.

10. Ng6-d3 ! ! Nf6-d4 !

Prin amenințarea Ta3 împiedică mutarea Nb5. Bineînțeles, nebunul nu poate fi luat din cauza c7!, iar pionul din cauza Rb7. Pe de altă parte nici pionul „c" nu poate înainta. După 10... Ne5 urmează 11. Nb5 Tb3 12. Rb7 T:b5+ 13. Ra6 Tb1 (13... Tb8 14. a:b8D N:b8 15. Rb5±) 14. a8D Ta1+ 15. Rb7 T:a8 16. R:a8 Rf6 17. h6 R:e6 18. h7 Rf7 19. h8D sau c7! și albul cîștigă.

11. h5-h6+! ...

Acum mutarea 11. Rb7 nu era bună din cauza 11... N:a7, iar 11. Nb5 din cauza 11... Ta3.

11. ... Rg7-f8

11... Rf6 12. h7 R:e6 13. Rb7 Tb3+ 14. Nb5 T:b5+ 15. Ra6 Tb1 16. a8D±.

12. h6-h7 Tc3-a3 (sau :c6)
13. h7-h8D+ Nd4:h8
14. c6-c7 (respectiv Rb7 și albul cîștigă).

După mutarea a 4-a (cheie) a albului, negrul mai are însă și alte posibilități, după care albul trebuie să forțeze victoria printr-un joc cu totul diferit.

Varianta G6

4. ... Rh6-g7
5. c6-c7 ...

5. a7 Ta1 6. Rb7 Tb1+ 7. Ra8 Tc1 8. Nf7 Nd4 remiză; poziția este identică aceleia din primul contrajoc sau, cu alte cuvinte, varianta principală fără Ng6. **După 5. Nf7 urmează 5... Ne5! 6. h6+** (6. Ng6 Tb6 7. Ne8 [7. a7 (c7 e7) Tc6 (T:c6)] 7... T:a6 8. e7 Rf6 remiză; 6. c7 Tc1 remiză; 6. a7 Ta1 etc. remiză) **6... Rf8 7. h7 Re7 8. c7** (amenințase Tb8 mat; 8. a7 Ta1 etc.) **8... Tc1 9. h8D** (9. a7 T:c7+ etc.) **9... N:h8 10. a7** (10. Rb7 Tb1+ 11. Rc6 Tc1+ 12. Rb6 Nd4+ remiză) **10... Ne5 11. a8D** (11. a8C N:c7 12. C:a7 Rd6 remiză) **11... T:c7+ 12. Rb8 Td7+ șah etern.**

Acesta a fost al **treilea contrajoc.**

Dintre toate, cel mai interesant contrajoc este însă **al patrulea:**

5. Ng8-h7(!?) Rg7:h7

Nu e bine 5... Ta1 6. Rb7, Ne5 (altfel c7) 7. a7 Rf6 8. Nf5 și albul cîștigă.

6. c6-c7 ...

După 6. Rd7 jocul negrului este mai ușor: 6... Td1+ 7. Re8 Td8+ 8. Rf7 Tc8!! 9. R:f6 (9. a7 Ng5) 9... T:c6 10. a7 Ta6 remiză; după 6. a7 urmează 6... Ta1 7. Rb7 Tb1+ 8. Ra6 Ta1+ 9. Rb6 Nd4+.

6. ... Tb1-a1

Altfel cîștigă a7.

7. Rc8-d7 Ta1-d1+ a, b

a) 8. Rd7-c6 Td1-c1+
9. Rc6-b6 ...

9. Rd6 Ne5+ sau Td1+.

9. ... Rh7-g7 !

9... Nd4+? 10. Rb7 Tb1+ 11. Rc6 Tc1+ 12. Rd7±.

10. a6-a7 ...

Dacă 10. h6+ atunci 10... R:h6.

10. ... Nf6-d4+
11. Rb6-b7 Nd4:a7
12. h5-h6+ ...

12. e7 Rf7 13. h6 R:e7 14. h7 T:c7+ remiză.

12. ... Rg7:h6
13. e6-e7 Tc1-e1
14. c7-c8D Te1.e7+
15. Rb7-ad libitum Te7-g7 remiză.

b) 8. Rd7-e8 Tc1-c1
9. a6-a7 Tc1:c7
10. a7-a8D Tc7-g7 remiză.

Din cauză că regele negru este fixat, dama nu poate juca în această poziție un rol important, nici chiar împreună cu cei doi pioni de exemplu: 11. Df3 Ng5 12. Df5+ Rh6 13. Rf8 Ne7+ 14. Re8 Ng5 15. Df7 Rh7 16. Rf8 T:f7 remiză (16. h6 T:f7).

★

Revenind la varianta G6, în scopul de a se evita 6. a7, este necesară mutarea

5. ... Tb1-a1

Acum albul poate încerca în mai multe feluri să obțină victoria. Cea mai interesantă încercare este **6. Nf7 Ne5 7. h6+ Rf6 8. h7 Re7 9. Ng6!** (amenință Rb7) **9... Tc1 10. h8D T:c7+** (și nu 10... N:h8 11. Rb7 Nd4 12. Nf5 cîștigă) **11. Rb8 Tc5+!** (11... N:h8 12. R:c7±) **12. D:e5 T:e5 13. a7** (13. Nf7 Te1 remiză) **13... Tb5+ 14. Rc7 Ta5 remiză.**

Acesta a fost al cincilea **„studiu în studiu"**. După mutarea 6. Nh7 și Rd7 contrajocul (studiul) al patrulea se repetă fără nici o modificare; după 6. h6+ R:g8 7. h7+ R:h7 se repetă același contrajoc, cu deosebirea că aci lipsește pionul h5.

Singura mutare cîștigătoare este

6. e6-e7!! ...

mutare-cheie elegantă, deoarece albul cedează tocmai pionul căruia negrul nu-i poate opune o figură pentru a-l stînjeni. Nebunul alb și-a jucat acum rolul cel mai însemnat; a împiedicat mutarea Rf7.

6. ... Nf6:e7

Dacă 6... Te1, atunci 7. a7 T:e7 8. a8D cîștigă.

7. Rc8-d7 Ta1-c1
8. a6-a7 și albul cîștigă. Dintre toate variantele cu tema Gurvici, aceasta are poanta cea mai surprinzătoare.

Varianta G5

4. ... Tb1-a1
5. c6-c7 cîștigă.

Varianta aceasta e oglinda variantei principale și este interesantă tocmai din cauza contrastului. In timp ce în varianta principală negrul a desfășurat o rezistență extrem de mare, aci nu o face de loc.

Turnul este legat de coloana „a", iar nebunul de diagonala d8-h4. După 5... Rg7 6. e7 cîștigă ca mai sus.

Varianta G4

3. ... Rh6-g7
4. c6-c7 Tc1-b1+
5. Rb7-c8 Tb1-a1
6. e6-e7 cîștigă.

Varianta G3

2. ... Rh6-g7
3. c6-c7 ...

Și nu 3. Nf7? Nd4+ 4. Ra8 Tb6 remiză.

3. ... Tb1-c1
4. Ra7-b7 Tc1-b1+
5. Rd7-c8 Tb1-a1
6. e6-e7 cîștigă.

In urma intervertirii de mutări, ultimele două variante sînt repetări ale celor anterioare.

Varianta G2

2. ... Nf6-d4+
3. Ra7-a8 a, b, c

a)3. ... Nd4-e5
4. a6-a7 ...

Nu e bine 4. Nf7 Tb8+ 5. Ra7 Rg7 6. h6+ Rf6 7. h7 Re7 8. Ng8 Tc8 9. Rb6 (9. Rb7 Tc7+) 9... Rd6 remiză.

4. ... Tb1-e1 !
5. e6-e7 ...

Nu e bine 5. Rb7? Tb1+ 6. Rc8 Ta1 7. e7 T:a7 remiză și nici 5. Nf7 Ng3 remiză, deoarece nici unul din pioni nu poate avansa, iar mutarea Ng6 nu se poate executa din cauza T:e6.

5. ... Ne5-d6
6. c6-c7 Nd6:c7
7. Ra8-b7 și albul cîștigă din cauza nebunului dăunător.

b)3. ... Tb1-b6
4. e6-e7 ! ...

4. a7? Ta6 remiză; 4. c7? T:a6+ 5. Rb8 Tb6+ 6. Tc8 Nf6 7. e7 N:e7 8. Nd5 Nd6 remiză.

4. ... Tb6:a6+
5. Ra8-b8 Ta6-b6+
6. Rb8-c7 și cîștigă.

c) După 3... Nb6 albul are două posibilități:
1) 4. a7 Ta1 (4... Tc1 5. e7 Te1 6. c7 N:c7 7. Rb7 și cîștigă) 5. Rb7 N:a7 6. c7 Tc1 7. e7±.
2) 4. Nf7 Rg7 (4... Ta1 5. e7 T:a6 6. Tb8±) 5. h6+ Rf8 (f6) 6. h7 Th1 (6... Rg7 7. e7±) 7. Rb7 Nd4 8. c7±.

Varianta G1

1. ... Rh6-g7

Dacă 1... Nd4+ 2. Rb5 Tb1+ 3. Rc4 Nb6 (3... Tb8 4. R:d4±) 4. c7 Rg7 (4... N:c7 5. a7; 4... Tc1+ 5. Rb5±) 5. c7 Te1 6. Rb5 N:c7 7. a7±.

2. c6-c7 ...

Și nu 2. a7? Nd4+ 3. Rb5 Tb1+ 4. Rc4 N:a7 5. e7 (5. c7 Tc1+) 5... Tb8 remiză; nici 2. Nf7 Tb1+ 3. Rc7 (3. Ra7 Nd4+ 4. Ra8 Tb6 5. h6+ Rf8 remiză) 3... Ne5+ 4. Rd7 Td1+ 5.Rc8 (5.Re5 Ta1 remiză) 5... Tc1 6. h6+Rf8 remiză.

2. ... Te1-c1

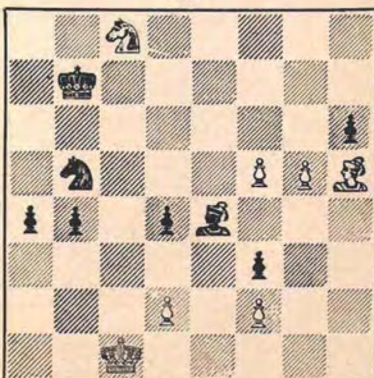
Dacă 2... Tb1+ 3. Rc6 Tc1+ 4. Rd7 Td1+ 5. Rc8 (5. Re8 Tc1! remiză) 5... Ta1 6. e7± ca în varianta G6.

3. a6-a7 ...

Și nu 3. Nf7 Ne5 4. h6+ Rf8 5. a7 Nd4+ remiză.

3. ... Nf6-d4+
4. Rb6-b7 Tc1-b1+
5. Rb7-c8 Nd4:a7
6. e6-e7 cîștigă.

133. Concursul de studii al țărilor de democrație populară, 1951



Alb cîștigă 7 + 8 = 15

1. g5:h6 ...

După 1. f6 a3 2. Nf7 (2. f7 b3 şi negrul cîştigă) 2... R:c8 albul nu poate cîştiga.

1. ... **a4-a3**

Continuarea logică.

Dacă 1... N:f5, atunci 2. Ce7 Nh7 (2... Cd6 3. C:f5±) 3. Ng6 N:g6 4. C:g6 Cd6 (nu mai este timp pentru manevra pe flancul damei) 5. Ce5±.

2. Nh5-f7 ...

Dacă 2. d3? atunci 2... b3 3.d:e4 b2+ şi negrul cîştigă.

2. ... **Ne4:f5**
3. Cc8-e7 ...

Şi nu 3. Ne6? N:e6 4. h7 b3 şi negrul cîştigă.

3. ... **Nf5-d3**

Dacă negrul joacă 3... Nh7, atunci urmează tot 4. Ng6 şi după schimbul de nebuni survine un joc similar cu varianta A, iar dacă joacă 4... b3 (sau, dacă se joacă 1... b3, atunci 4... a3) urmează 5. N:h7 a2 6. Ne4+ R ad libitum 7. Rb2, iar continuarea este ca în varianta B. Mutarea 3... Ne4 nu e bună deoarece după 4. Ng6 schimbul de nebuni este forţat, căci altfel albul ia nebunul dînd şah.

4. Nf7-g6 **A, B**

Nu e bine 4. Ng8 Cd6 3. h7 b3 remiză; nici 4. Cg4 b3 cu şanse de a obţine victoria; **iar 4. Nf7-a2** (cu ameninţarea Cd5:b4) constituie **prima cursă.**

Apărarea negrului este

4. ... **Rb7-b6**
5. Na2-b1 ...

Acum 5. Cd5+ nu are efect: 5... Rc5 6. Cf6 (6. Nb1 N:b1 7. R:b1 Cd6 remiză) 6... Cd6 7. h7 N:h7 8. C:h7 Ce4 şi albul nu poate cîştiga; pe de altă parte 5. Nf7 e tardiv: 5... Cd6 6. Ng6 N:g6 7. C:g6 Cf7 remiză.

5. ... **Nd3:b1**
6. Rc1:b1 **Cb5-d6**
7. Ce7-f5 **Cd6-f7 !**
8. h6-h7 **Rb6-c5 remiză.**

★

A)4. ... Nd3:g6
5. Ce7:g6 b4-b3

Dacă 5... Cd6, atunci cîştigă 6. Ce5.

6. h6-h7 a3-a2
7. Rc1-b2 Cb5-a3
8. h7-h8D Ca3-c2
9. Dh8-h1 şi albul cîştigă.

De exemplu: 9... Rb6 (9... a1D+ 10. D:a1 C:a1 11. R:a1 Rc6 12. Rb2 Rd5 13. d3±) 10. Ce5 Rc5 11. C:f3 Rc4 (11... Rb4 12. C:d4 C:d4 13. De4 Rc5 14. d3±) 12. Ce5+ Rb4 13. Db7+ Rc5 14. Dc6+ Rb4 15. Db6+ R ad libitum 16. D:b3+ şi albul cîştigă.

B)4. ... **b4-b3 ! !**

Momentul-surpriză (varianta Gurvici).

5. Ng6:d3 **a3-a2**
6. Rc1-b2 **Cb5-a3**
7. Nd3-e4+! ! **I, II, III**

In urma mutării **7. h6-h7** printr-o apărare de studiu, negrul obţine remiza; aceasta este a doua cursă.

7. ... **Ca3-c2 a, b, c**

a)8. h7-h8D **a2-a1D+**
9. Rb2:b3 **Da1-a3+ ! !**

Şi nu 9... Db1+ 10. Rc4, după care albul rămîne cu un avantaj neînsemnat şi se apropie de pionii proprii.

10. Rb3-c4 ...

Dacă 10. R:c2 Da2+ 11. Rc1 Da3+ 12. Rb1 Db3+ şah etern.

10. ... Da3-a6+
11. Rc4-c5 ...

11. Rd5 Cb4+ 12. R ad libitum şi ia nebunul cu dama sau calul cu şah.

11. ... Da6-a3+
12. Rc5-d5 Cc2-b4+
13. Rd5-e6 ...

13. Rc4 D:d3+ 14. R:b4 D:d2+ remiză.

13. . . Da3:d3 remiză.

b) 8. Nd3:c2 b3:c2
9. h7-h8D a2-a1D+
10. Rb2:a1 ...

Dacă 10. R:c2, atunci 10... d3+ şi negrul cîştigă.

10. ... c2-c1D+ remiză.

c) 8. Nd3-e4+ Rb7-a6
9. h7-h8D a2-a1D+
10. Rb2:b3 Da1-b1+
11. Rb3-c4 Db1-b5 mat.

★

Jocul corect este:

I) 7. ... Rb7-a6

7... Rb8 8. h7±; 7... Ra7 8. Cc6+ R ad libitum 9. C:d4±.

8. Ce7-c6! ...

Şi nu 8. h7, din cauza 8... Cc2 remiză.

8. ... Ca3-c2
9. Ne4:c2 b3:c2
10. Cc6-b4+ şi albul cîştigă.

II) 7. ... Rb7-b6
8. Ce7-d5+ Rb6-a5
9. Cd5-f4 Ca3-c2

9... Cc4+ 10. Ra1 Ra4 (10... C:d2 11. h7±; 10... Ce5 11. h7 Cf7 12. Nd5±) 11. h7 Ra3 12. Cd3 Ce5 13. Cb2 Cf7 14. N:f3 Rb4 15. Nh5 Ch8 16. f4±.

10. Ne4:c2 b3:c2
11. Cf4-d3±.

III) 7... Rc7 8. Cd5+ Rd6 9. Cb4 R ad libitum 10. h7±.

Posibilităţile nu sînt însă epuizate.

1. ... b4-b3!

Varianta principală (a doua variantă Gurvici).

Mutarea aceasta pare slabă, deoarece eliberează cîmpul b2 pentru rege. In realitate ea este mai tare decît a3, deoarece: 1) negrul tot nu poate să efectueze mutarea Rb2; 2) varianta care urmează de aci cuprinde şi variantele anterioare; 3) ea mai cuprinde o variantă suplimentară şi mai interesantă.

2. Nh5-f7 ...

2. h7? a3± ca mai sus; 2. Rb2 Nd5 3. Cd6+ C:d6 4. h7 (4. N:f3 N:f3 5. h7 Cf7 şi negrul cîştigă) 4... Cc4+ şi negrul cîştigă.

2. ... Ne4:f5
3. Cc8-e7 Nf5-c2!

In cadrul jocului „logic" această mutare nu fusese posibilă; după 3... Nd3 (ca şi după 3... Nh7) se repetă varianta anterioară cu 4. Ng6.

4. Nf7-g6 I, II, III, IV

I) 4. . . Nc2:g6
5. Ce7:g6 şi albul cîştigă ca în varianta A.

II) 4. ... d4-d3
5. Ng6-f7! ...

Şi nu 5. h7? din cauza 5... a3 remiză.

5. ... Cb5-d6
6. Nf7-d5+ ...

Mutarea 6. Ne6 nu e suficientă din cauza 6... a3 7. N:b3 N:b3 8. h7 Cf7 şi negrul cîştigă.

6. ... Rb7-b6
7. h6-h7 a4-a3
8. Nd5:b3 şi albul cîştigă.

III) 4. ... a4-a3
5. Ng6:c2 ...

Dacă 5. h7? atunci 5... d3 şi negrul cîştigă.

5. ... b3:c2

După 5... a2 urmează 6. Ne4+ (nu 6. R:b2? b:c2 cu cîştig pentru negru) 6... R ad libitum 7. Rb2 şi albul cîştigă, ca în varianta B.

6. Rc1:c2 ...

6. h7? a2 7. h8D a1D+ 8. R:c2 d3+ şi negrul cîştigă.

6. ... Cb5-d6

6... d3+ 7. Rb3.

7. h6-h7 Cd6-f7
8. Ce7-g6 şi albul cîştigă.

De exemplu: 8... Rc6 9. Rb3 Rd5 10. d3 Re6 11. R:a3 Rf6 12. h8D C:h8 13. C:h8 Rg7 14. Rb4 etc.

IV) 4. ... Cb5-d6
5. Ng6:c2 ...

Poate cîştiga şi 5. h7, dar după 5... Cf7 rezultă un joc aproape cu neputinţă de analizat. In tot cazul varianta aceasta ar putea eventual constitui un dual.

5. ... b3:c2
6. d2-d3 Cd6-f7

La 6... Rc7 urmează 7. h7 Cf7 8. Cg6 şi cîştigă calul şi partida.

7. h6-h7 Cf7-h8

Altfel 8. Cg6±.

8. Ce7-f5 Rb7-c6
9. Cf5:d4+ Rc6-d5
10. Cd4:f3 Rd5-e6
11. d3-d4 Re6-f6
12. Rc1:c2 ...

Şi nu 12. d5? Cf7 13. orice Rg7 remiză; nici 12. Ce5 Rf5 13. R:c2 Re4 14. Cf3 (14. Rc3 a3) şi chiar dacă nu a scăpat posibilitatea de a cîştiga, albul în orice caz a pierdut timp.

12. ... Rf6-g7(g6)

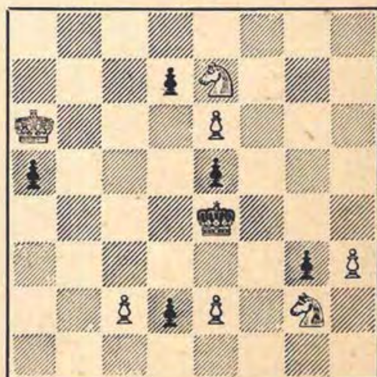
Dacă 12... Rf5 13. Rc3 Rf4 14. Rb4 R:f3 15. d5 cîştigă. Dacă 12... Cf7 13. Ce5 Ch8 14. Rc3 Rg7 (Rc7 15. Rb4 etc.) 15. d5 Rf6 (:h7) 16. d6±.

13. Cf3-e5 Rg7:h7
14. Rc2-c3 Rh7-g7
15. Rc3-b4 Rg7-f6
16. Rb4:a4 Rf6-e6 (f5)
17. Ra4-b4 etc.±.

d) REMIZA IMPOTRIVA PIONULUI AVANSAT

Aceasta nu constituie de fapt o temă ci, mai curînd, un sector destul de vast al studiilor.

134. Campionatul R.P.R., 1952



Remiză 7 + 6 = 13

1. Ce7-d5! ...

Un sacrificiu spectaculos al calului; valoarea sa nu este micşorată

prin faptul că nu poate fi acceptat (1...R:d5? 2.e:d7!±).

1... d7:e6

Dacă 1...Rd4 2.Cdc3 d:e6 3.R:a5±.

1. Cd5-c3+ Re4-d4

La 2...Rf5 urmează 3.R:a5.

3. Cc3-a4!!

Mutarea-cheie. După 3. Cd1 ?, care pare o mutare atît de firească, urmează 3...a4 4. Rb5 (altfel doi cai nu blochează trei pioni) 4...a3 5.Rb4 a2 6.Cc3 e4∓ (împotriva lui 6...e3 mat).

Mutarea-cheie reprezintă în același timp și sfîrșitul jocului, deoarece dama care se transformă se pierde imediat după e3+; după transformarea pionului în cal, albul rămîne cu avantaj material, iar mutarea regelui nu îmbunătățește situația; astfel, mutarea indicată este 4.R:a5. Regelui i se face loc prin 3...e4 și după 4.e3+ albul obține victoria și anume, prin: 4...Re5 (4...Rd5 5.R:a5) 5.Cb2 a4 6.Cc4+. Astfel prin însăși mutarea cheie, remiza determinată prin enunț este cu prisosință asigurată pentru alb.

Ea nu este însă nicidecum sigură pentru negru, iar dacă pînă acum albul a fost acela care a trebuit să lupte pentru remiză, începînd din acest moment va trebui s-o facă negrul și lupta sa va fi cu mult mai grea.

In consecință studiul ar fi putut primi de la început un alt enunț și anume: Albul mută, iar negrul obține remiza.

Cea mai logică dintre acțiuni pare aceea în care negrul transformă măcar un cal din pionul d2.

3... d2-d1C?
4.Ra6:a5 Rd4-c4

După mutarea agresivă 4...Ce3 urmează 5.c3+ Re4 6.Cc5+±; 4...Cf2 5.h4 Re4 6.c4 Rf5 7.Cc3! (asigură înaintarea pionului „c" împotriva calului) 7...Rg4 8.c5 Rh3 9.Ce1±.

5. Ra5-b6 Rc4-b4

5...Cf2 6.h4 Ce4 7.h5 Rb4 8.h6 Cg5 (f6) 9. Cc5 Rc4 10. Ce4 Ch6 11. C:g3±.

6. Ca4-c5 Cd1-c3

6...Rc3 7.Ce4+ R:c2 8.C:g3±.

7. h3-h4 Cc3:e2

La 7...Cd5+ urmează 8 Rc6 Ce7+ 9.Rd7±.

8. h4-h5 Rb4-c4

8... Cf4 9. Cd3+±.

9. h5-h6 Ce2-f4
10. h6-h7 Cf4-g6
11. Cc5-e4 și cîștigă prin C:g3.

Mai poate fi considerată și posibilitatea

3... e5-e4

cu amenințarea d1D care acum are într-adevăr efect.

4. e2-e3+ Rd4-e5

La 4...Rc4 urmează 5.R:a5 d1C 6.Rb6 C:e3 7.C:e3 Rd4 8.Cg2 e3 9.Cc5 Rc3 10.Cd3 și cîștigă prin Cde1. După 4...Rd5 cîștigă ca mai sus 5.R:a5, sau 5.Cb2 a4 6.C:a4 etc.

5. Ca4-b2 a5-a4

5...d1D (sacrificiul salvator al damei este tardiv) 6.C:d1 a4 7.Cc3 a3 8.Rb5±.

6. Cb2-c4+ Re5-d5
7. Cc4:d2 și albul cîștigă.

★

Mutarea salvatoare este

3... d2-d1D!

care poate fi considerată un sacrificiu al damei.

4. e2-e3+ ...

Se vede de la început că dintre cele trei mutări posibile, 4...Rd5 pierde repede, iar după 5.Cc3+ Rc4 6.C:d1 a4 sau Rb4 7.Cc3 (b2) albul cîştigă. Acum negrul pierde dama, dar are şanse de a se salva cu condiţia de a juca atent. Nu este bună, de exemplu

4... Rd4-e4?
5. Ca4-c3+ Re4-f3
6. Cg2-h4+ ...

Dacă 6.C:d1? atunci 6...R:g2 şi negrul cîştigă.

6... Rf3:e3
7. Cc3:d1+ Re3-d2
8. Cd1-b2 Rd2:c2

8...a4 9.C:a4 e4 10.Cc5 e3 11.Cg2 R:c2 (altfel 12.Cd3 şi 13.Cde1) 12. C:e3+; 8... e4 9. R:a5 e3 10. Cg2 R:c2 (altfel Cd3 şi e1) 11. Cc4 e2 12. Ce5 e1D 13. C:e1 Rd1 14. C1f3 Re2 15. h4±.

9. Cb2-c4 Rc2-d3

9...Rc3 10.C:a5 e4 11.Cg2 Rd3 12.Rb5 e3 (altfel 13.Cc4) 13.Cc4 e2 14.h4 Re4 15.Cd2+ R . ad libitum 16.Cf3 cîştigă; ...a4 10.Rb5 Rb3 11. Cg2 a3 12. C:a3 R:a3 13. Rc4±.

10.Ra6-b5 e5-e4

La 10...a4 urmează 11.Rb4 e4 12.Cg2 a3 13.C:a3 e3 (altfel Cc4) 14.Rb3 şi albul cîştigă.

11. Ch4-g2 a5-a4

Altfel urmează Cce3.

12. Rb5-b4 a4-a3
13. Cc4:a3 e4-e3

Altfel urmează 14.Ce4.

14. Rb4-b3±.

★

Mutarea salvatoare este:

4... Rd4-c4!
5. Ca4-b2+ Rc4-b4
6. Cb2:d1 a5-a4
7. Cd1-b2 ...

După 7.Ce1, atît a3 cît şi g2 duc la remiză; cei doi cai şi cei doi pioni stau atît de prost, încît sînt neputincioşi faţă de pionul a4 care mai are trei mutări pînă la transformare.

7... a4-a3
8. Cb2-d3+ Rb4-c3
9. Cd3-c1 Rc3:c2
10. Cc1-a2 Rc2-b3 remiză.

Forma realizării acestui studiu este cu totul nouă: un studiu cu două enunţuri. Cazuri cu două enunţuri mai găsim la problemistul Loyd, însă acolo mutările albului şi ale negrului diferă între ele; într-una din capodoperele lui Rinck există de asemenea două enunţuri, în sensul că într-una din variante patul îl obţine albul, iar în cealaltă, negrul. Forma prezentată aci este pînă acum necunoscută.

CAPITOLUL XIX

Curse

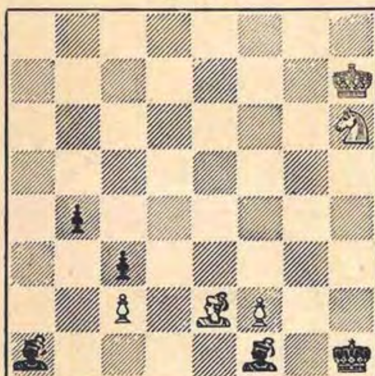
Nu credem să existe vreun jucător de şah care să nu fi căzut niciodată într-o cursă, sau să nu-i fi întins el una adversarului său; tocmai din această cauză nu credem să fie necesară o explicare prea amplă a noţiunii de cursă în cadrul jocului practic. Pentru a putea arăta deosebirile între cursele din jocul practic şi cele din studii vom recurge la exemple: Dacă un jucător „uită" intenţionat în priză o figură atacată iar adversarul o ia şi după cîteva mutări ajunge din această cauză într-o situaţie decisiv dezavantajoasă, el a căzut în cursă. Această interpretare a noţiunii de cursă nu se poate menţine în problemistică, deoarece dezlegătorul — considerînd că el joacă de fapt o partidă cu autorul — poate oricînd să revină asupra unei mutări despre care a constatat că nu e bună, lucru care nu e posibil în partida reală.

In consecinţă, dacă autorul unui studiu vrea să întindă o cursă, trebuie să caute o mutare de care dezlegătorul să nu-şi dea seama că e rea, ci dimpotrivă, să creadă că prin ea îşi poate atinge scopul. Aşadar, în problemistică, noţiunea de cursă coincide cu aceea a unei soluţii aparente.

Cu cît autorul va oferi mai insistent dezlegătorului o mutare cît se poate de evidentă, cu atît mai puţin dezlegătorul (mai ales dacă e experimentat) se va lăsa prins; el se va strădui întotdeauna să caute contrajocul negrului. Aşadar, însăşi soluţia aparentă trebuie să fie mascată într-o oarecare măsură. In nici un caz însă ea nu trebuie să fie mai ascunsă decît soluţia reală, deoarece în acest caz dezlegătorul o va găsi mai întîi pe aceasta, iar cursa devine inutilă.

Mutarea-cheie a soluţiei aparente nu trebuie să fie una despre care şi un dezlegător mai puţin versat, să-şi poată da seama că nu poate fi mutarea-cheie a unui studiu artistic. Din această cauză şi mutarea-cheie a soluţiei aparente (a cursei) trebuie să constituie introducerea la un joc combinativ cît mai interesant (eventual cu momente de surpriză) care să nu fie în nici un caz un simplu final de partidă. Iată un exemplu frumos de studiu cu cursă.

Radu Voia
Magyar Sakkvilág,
1950
Premiul I



Remiză 5 + 5 = 10

Cursă: 1.Nf3 (apărarea directă cu 1.Nd1 împotriva amenințării b3 nu merge din cauza 1...Ne2) 1...Ng2 2.Nd1 Rg1 3.Cg4 Nf3 4.Ce3 R:f2 5.N:f3 R:f3 6.Cd5 b3 7.C:c3 b:c2 8. Ca2 Nb2 și negrul cîștigă deoarece regele negru ajunge nestingherit la b3; cu toate acestea — și tocmai aci rezidă valoarea cursei — victoria negrului nu este încă ușor de obținut: 9.Rg6 Re4 10.Rg5 Rd4 11.Rf4 Rc4 12.Re4 Rb3 13.Rd3 Na3 14.Rd2 Rb2 15.Rd3 sau Cc1 Nb4.

Soluția corectă este:

1. Ch6-f5! b4-b3
2. Cf5-g3+ Rh1-g1 (g2)

2...Rh2 3.C:f1+ și 4.Cd2.

3. Ne2-f1 (+) Rg1:f2

3...b:c2 4.Nd3 c1D 5.Ce2+ remiză; 3...b2 4. Ce2+ R:f1 5.C:c3 remiză.

4. c2:b3 c3-c2
5. Cg3-e2 Na1-b2
6. Ce2-c1! Rf2:f1

Bineînțeles calul nu poate fi luat din cauza Nd3.

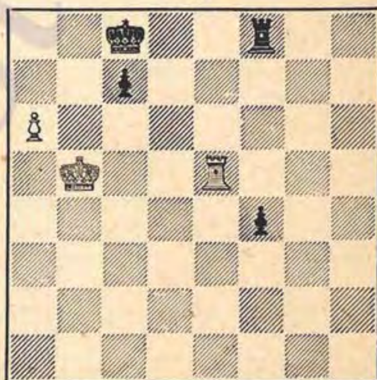
7. Cc1-a2! remiză.

În esență, deosebirea dintre poziția finală a jocului bun și a cursei constă în faptul că în soluție albul a păstrat pionul b3 care — atîta vreme cît nu se mișcă de la locul său — zădărnicește pătrunderea regelui negru în poziția defensivă a albului.

La fel de expresiv este prezentată noțiunea de cursă în studiul Nr. 110 pe care l-am inclus în capitolul „Momentul de surpriză".

Prin multă răbdare, atenție și pricepere, caracterul primejdios al cursei poate fi intensificat atît de mult încît dezlegarea studiului devine aproape imposibilă, ceea ce înseamnă realizarea unei curse în care va cădea toată lumea.

135. Revista romînă de șah,
1935



Remiză 3 + 4 = 7

Cursă:

1. Rb5-c6? f4-f3
2. Te5-e6 ...

După 2.a7 urmează 2...Tf6+ 3. R ad libitum Rb7 și negrul cîștigă.

2. ... Rc8-b8
3. Te6-e1 f3-f2
4. Te1-f1 ...

După 4.Tb1+ urmează 4...Ra7 5.Tf1 Tf7 6.Rb5 Tf6 şi negrul cîştigă.

4. ... Tf8-f6+
5. Rc6-d7 ...

Dacă 5.Rb5 Ra7 6.Ra5 Tf5+ 7.R ad libitum R:a6∓; dacă 5. Rd5 Ra7 6.Re5 Tf8 7.R ad libitum R:a6∓.

5. ... Tf6-d6+!

Dacă 5...c5?, atunci 6.Re7! duce la remiză.

6. Rd7-e7	Td6-d2
7. Re7-e6	c7-c5
8. Re6-e5	c5-c4
9. Re5-e4	c4-c3
10. Re4-e3	Rb8-a7
11. Tf1-a1	Td2-b2
12. Re3-d3	c3-c2

şi negrul cîştigă.

Jocul bun este:

1. a6-a7! Rc8-b7
2. a7-a8D+ Rb7:a8

Dacă 2...T:a8, atunci 3.Tf5 c6+ 4.Rb4 remiză.

3. Rb5-c6 ...

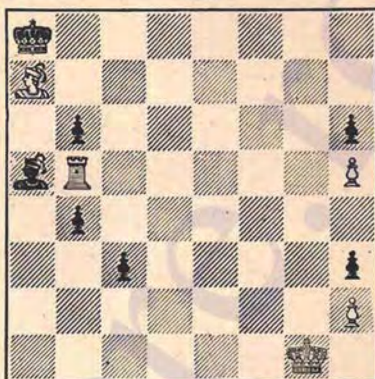
Deosebirea între poziţia de după prima mutare a cursei şi cea de acum constă doar în faptul că aci albul şi-a sacrificat pionul pentru a aduce regele negru în poziţia de colţ.

3. ... Ra8-b8

Jocul este perfect identic în cazul cînd negrul apără pionul cu 3...Tf7, iar dacă nu-l apără şi joacă 3...f3, urmează 4.R:c7 (ameninţă mat) 4...Tf7+ 5.Rb6 ameninţînd din nou mat pe e8.

4. Te5-b5+ Rb8-c8
5. Tb5-f5! remiză deoarece alternativa este: pat sau pierderea pionului „f".

136. Revista romînă de şah, 1936



Remiză 5 + 7 = 12

Cursă:

1. Tb5:b4	Na5:b4
2. Na7:b6	c3-c2
3. Nb6-e3	Nb4-c5+
4. Rg1-h1	Ra8-b7
5. Ne3:h6	...

Dacă albul vrea să menţină posibilitatea de pat şi nu ia pionul, jocul este mai simplu; regele negru înaintează pînă la e4, apoi, prin Ne3, îi ia nebunului diagonala c1-h6 iar cu Rb3 celelalte două cîmpuri rămase.

5. ...	Rb7-c6
6. Nh6-c1	Rc6-d5
7. h5-h6	...

7. Nb2 Ne3 cîştigă.

7. ...	Rd5-e4
8. h6-h7	...

Deoarece pionul alb poate fi luat numai pe h7 de rege, după 8.Nb2 urmează 8...Ne3 9.h7 Nd4 care duce la acelaşi rezultat.

8. ...	Nc5-d4
9. Nc1-a3	Re4-f5
10. Na3-c1	Rf5-g6
11. h7-h8D	...

Albul a așteptat momentul în care regele negru se îndepărtează pentru a-și elibera regele propriu.

11. ... Nd4:h8
12. Rh1-g1 Rg6-f5
13. Rg1-f1 Nh8-e5 și negrul cîștigă, fie prin luarea pionului „h", fie prin Nf4 și Rb3 în cazul cînd pionul este apărat.

Soluția corectă este:

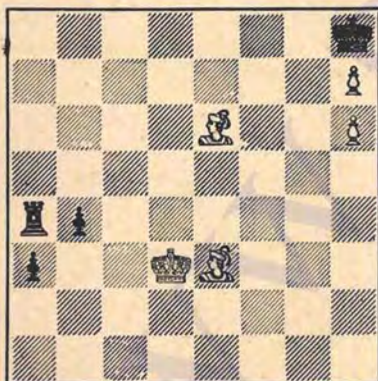
1. Na7:b6 Na5:b6+
2. Rg1-h1 ! ...

Dacă 2.T:b6?, atunci 2...c2 și negrul cîștigă.

2. ... c3-c2
3. Tb5-c5! b4-b3
4. Tc5:c2 b3:c2 pat.

4... Nd4 5. Tc1 6. Tb1 etc.

137. Hétfői Ujság,
1921



Alb cîștigă 5 + 4 = 9

Dintre cele două mutări care pot fi luate în considerare 1.Nf5? pare cea mai bună, dar nu dă rezultate: 1...b3 2.Ng5 (2.Nd2 Td4+ remiză ca în varianta principală) 2...Ta6 3. Nf4 Ta5 și albul nu poate cîștiga deoarece, parînd matul, turnul atacă celălalt nebun. Rămîne deci cealaltă mutare.

1. Ne5-g8 b4-b3

Parînd matul, negrul amenință înaintarea a3-a2-a1D împotriva căreia singura soluție este amenințarea de mat. Una dintre mutările cu nebunul pare a putea fi parată, cealaltă nu; aceasta este însă o cursă.

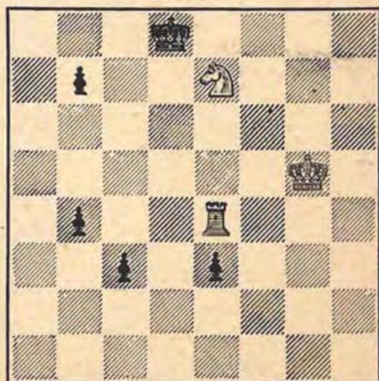
2. Ne3-d2? Ta4-d4+!!
3. Rd3:d4 a3-a2
4. Nd2-c3 a2-a1D
5. Nc3:a1 b3-b2
6. Na1:b2 pat.

Soluția corectă este:

2. Ne3-g5 Ta4-a6
3. Ng5-f4! Ta6-a5
4. Nf4-d2 Ta5-c5
5. Nd2-e3 și cîștigă după dislocarea turnului din poziția inițială.

Studiul se poate încadra și în capitolul X, deoarece posibilitatea negrului este un destul de accentuat „adversar invizibil"; de asemenea, studiul poate fi inclus și în capitolul XI din cauza deplasării forțate a turnului.

138. Tijdschrift KNSB,
1939



Alb cîștigă 3 + 5 = 8

Cursa este 1. Rg5-f6?
Iar mutarea salvatoare

1. ... e3-e2!!

Inaintarea oricăruia dintre ceilalţi doi pioni pierde: 2. Td4+ Re8 (2...Rc7 3.Tc4+, respectiv 3.Cd5+ şi albul cîştigă) 3.Cf5 mat în trei mutări; acum însă la 3.Td4+ (3.T:e2 b3 şi albul nu poate cîştiga) urmează 3...Rc7 4.Cd5+ (4.Tc4+ Rd7 remiză) 4.Rb8 remiză.

Soluţia este:

1. Ce7-f5 (ameninţă Cd4) A, B

A) 1. ... c3-c2
2. Te4-d4+ Rd8-e8

După 2...Rc8 (c7) cîştigă 3.Tc4+.

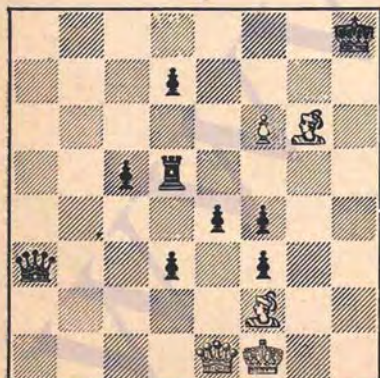
3. Rg5-f6 ad libitum
4. Cf5-g7+ Re8-f8
5 Td4-d7 mat.

B) 1. ... b4-b3
2. Te4-d4+ Rd8-c8

Dacă 2...Re8, atunci 3.Rf6 cîştigă; sau 2...Rc7 3.C:e3 c2 (3...b2 4.Cd5+±) 4.C:c2 şi albul cîştigă.

3. Td4-c4+ Rc8-d7
4. Cf5:e3 b3-b2
5. Tc4-b4 ad libitum
6. Ce3-c2 şi albul cîştigă.

139. Magyar Sakkvilág, 1937



Alb cîştigă 5 + 9 = 14

Cursă:

1. De1-b1 ...

Ameninţînd Db8 mat, la care negrul are două apărări evidente, dar insuficiente:

1) 1...Db4 după care însă cîştigă 2.Da1 din cauza dublei ameninţări de mat: 3.Da8 şi 3.f7+ urmat de 4.f8D.

2) 1...Da8 2.Db2 (ameninţă f7+) 2...Td4 (2...d2 3. f7+ Td4 4.D(N):d4±; 2...Rg8 3.f7+ Rf8 4.Dh8++ [dacă 3...Da7 atunci 4.f8D] 3.N:d4 Rg8 (3...c:d4 4.Dh2+ şi albul cîştigă) 4.f7 Rf8 5.Ng7+ Re7 6.Df6 mat.

Aşadar, aceste apărări nu sînt bune; salvează însă o apărare ascunsă:

1. ... Da3-c1+!!
2. Db1:c1 d3-d2
3. Dc1-b2 ...

Sau 3.Dd1 e3 4.D:f3 d1D+ şi negrul cîştigă; 3.D:d2 T:d2 4.f7 Td1+ 5.Ne1 Rg7 remiză.

3. ... d2-d1D+
4. Nf2-e1 Dd1-d3+
5. Rf1-f2 ...

Dacă 5.Rg1, atunci 5...Tg5+ şi negrul cîştigă.

5. ... Dd3-e3+ remiză.

O cursă mai mică este: 1.Nd4 (cu ameninţarea f7 şi Dh4+) 1...Rg8! 2.f7+ Rf8 şi albul nu poate cîştiga.

Soluţia corectă este:

1. Nf2:c5 A, B

A) 1. ... Da3:c5
2. De1-a1 ...

Şi nu 2.Dh4+ Th5 3.N:h5 Dc1+ şi negrul cîştigă (mat în 4 mutări sau cîştigarea damei).

2. ... Dc5-a5

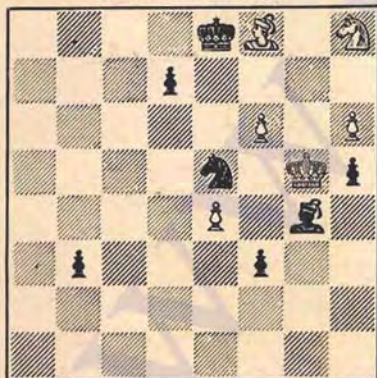
Unica apărare împotriva dublei amenințări; acum Dc1+ nu mai merge, coloana „c" fiind deschisă.

3. Da1-b2 Da5-b5
4. f6-f7+ și
5. f7-f8D mat.

Aceasta a fost varianta principală a studiului, prin care s-a demonstrat că sub influența unor împrejurări de ordin secundar, o amenințare absolut identică poate fi bună o dată, iar altă dată nu. Bineînțeles, dacă regele alb s-ar afla pe linia a 2-a, dama ar trebui să mute invers de pe b2 pe a1.

B) 1...f2 (a doua apărare împotriva Dh4); 1...Rg8 nu este bine din cauza 2.f7+ și 3.f8D) 2.Db1 (acum nu este bine 2. D:f2? Dc1+ 3.Rg2 f3+ și negrul cîștigă) 2...Da8 (a7) (2...Dc1+ nu mai are efect acum din cauza 3.D:c1 d2 4.D:d2 T:d2 5.f7±) 3.Db2±.

140. Magyar Sakkvilág, 1950
Motto: „Falanga"



Alb cîștigă 6 + 7 = 13

La prima vedere, poziția pare pierdută pentru alb, dar nu din cauza superiorității de pioni a negrului, ci din cauză că acești pioni nu pot fi opriți, pe cînd (tot la prima vedere) pionii albi pot fi împiedicați de a mai înainta.

În afară de aceasta ambii pioni albi mai sînt stînjeniți și de figuri proprii. Și totuși „Falanga" albă s-a dovedit a fi irezistibilă.

Tentantă este cursa:

1. Nf8-d6 ...

care reușește după 1...b2? 2.N:e5 Ne6 3.N:b2 f2 4.h7 f1D 5.Cg6±, dar este respinsă de continuarea:

1. ... f3-f2
2. Nd6:e5 Ng4-e6!

2...f1D? 3.f7+ și albul cîștigă.

3. h6-h7 ...

3. Cg6 și apoi 4.h7 cu același joc. După 3.f7+ urmează 3...N:f7 4.C:f7 R:f7 5.h7 f1D 6.h8D Dg2+ remiză prin șah etern sau pierderea pionului e4.

3. ... f2-f1D
4. Ch8-g6 Re8-f7!

Și nu 4...Dg1+ 5.Rh6 Rf7 6.Cf4 Dc5 (6...h6 7.h8D d:e6 8.Dh7+ R:f6 9.Ch5 mat) 7.h8D Df8+ 8.D:f8+ R:f8 9.C:e6 și albul cîștigă.

5. Cg6-f4 ...

Dacă 5. h8D Dg2+ și negrul cîștigă, iar dacă 5.h8C+, cîștigă 5...Rg8.

5. ... Df1-b5
6. Cf4-d3 ...

6. Cg6 Df1 repetare de mutări; 6.h8D D:e5+ și cîștigă negrul.

6. ... Db5:d3
7. h7-h8D Dd3-e3+ și negrul cîștigă.

8. Nf4 (8.Rh4 Dh3+) 8...Dg1+. Albul trebuie să mențină remiza prin repetare de mutări.

În cazul cînd mutările 1-a și a 2-a a negrului nu ar putea fi schimbate între ele, varianta de mai sus ar putea constitui un studiu corect.

De fapt această variantă este prima cursă.

După mutarea 1. h7? apărarea este 1...Ne6 2.f7+ (2.Nd6 f2 este jocul anterior) 2...N:f7 și negrul cîștigă; în sfîrșit 1.Nc5 (pentru a împiedica f2) 1...b2 și albul nu poate cîștiga.

Soluția corectă este:

1. f6-f7+ **A, B, C**

A) **1. ...** **Re8:f8**

Varianta principală, în care falanga albă este împresurată de puternice forțe ale inamicului.

Acum, după mutarea firească:

2. Ch8-g6+! ...

răspunsul negrului va constitui un studiu surprinzător, deoarece după 2...C:g6 3.R:g6 f2 (3...h4 4.h7 Nh5+ 5.R:h5±; 3...Ne6 4. h7 N:f7+ 5.Rf6 f2 6.h8D și mat în trei mutări) 4.h7 f1D 5.h8D+ Re7 6.De8+ și albul cîștigă.

2. ... Rf8:f7!!
3. Cg6:e5+ Rf7-e6!

Și nu 3... Rg8? 4. Rg6 f2 (b2) 5.h7+ Rf8 6.h8D+ Re7 7.Df6+ Re8 8.Rg7±.

4. h6-h7 ...

4. C:f3 N:f3 și cîștigă negrul.

4. ... f3-f2!

4...b2? 5.h8D și 6.Df6 mat.

5. h7-h8D f2-f1D remiză.

Aceasta a fost a doua cursă a studiului. Continuarea bună este surprinzătoarea mutare-cheie:

2. h6-h7!! I, II, III, IV, V

I) 2... Rf8-g7 varianta principală, în care negrul vrea să lichideze falanga de pioni a albului.

3. f7-f8D+ **Rg7:f8**

Dacă 3...R:h7 4.Cf7 Cg6 5.Dh6+ și albul cîștigă.

4. Ch8-g6+ **Rf8-f7**

4...C:g6 5.R:g6 Re7 (acum sau la mutarea următoare) 6.h8D d6 (6...Ne6 7.e5! b2 8.Df6+ Re8 9.Rg7) 7.e5 d:e5 (7... Rd7 8.Dg7+ Rc6 9.Df6±) 8.D:e5+ Rd7 9.Dd5+ și albul cîștigă.

Prin mutarea efectuată negrul întinde o cursă mai mică.

5. h7-h8D ...

5. C:e5+ Rg7 cîștigă negrul.

5. ... **Ce5:g6**
6. Dh8-f6+! ...

6.Dh7+ Re6 7.D:g6+ Re5 și albul nu mai are perspective de victorie.

6. ... **Rf7-e8**
7. Rg5:g6 și albul cîștigă.

Amenință 8.Rg7 și în afară de aceasta, negrul este complet blocat.

II) 2. ... f3-f2
3. Ch8-g6+ Rf8:f7

3...C:g6 4.R:g6 f1D 5.h8D+ Re7 6.De8+ și albul cîștigă.

4. h7-h8D Ce5-f3+

4...C:g6 5.Df6+ Re8 6.D:g6+ și albul cîștigă.

5. Rg5-h6 Rf7-e6
6. Dh8-f8 ad libitum
7. Df8-e7 mat.

III) 2. ... b3-b2
3. Ch8-g6+ Rf8:f7

La alte mutări jocul continuă ca mai sus.

4. h7-h8D Ce5:g6
5. Dh8-f6+ Rf7-e8
6. Df6:g6 R ad libitum
7. Dg6-f6+ și albul cîștigă.

IV) 2...Ne6 3.Cg6+ C:g6 (după 3...R:f7 urmează 4.h8D C:g6 5.Df6+ Re8 6.R:g6± cu amenințarea 7 Rg7) 4.R:g6 N:f7+ 5.Rf6 și albul cîștigă.

V) 2...C:f7+ 3.C:f7 R:f7 4.h8D±.

B) 1. ... Ce5:f7+
2. Ch8:f7 I, II, III, IV

I) 2. ... f3-f2
3. h6-h7 f2-f1D
4. h7-h8D a, b, c, d

a) 4. ... d7-d6
5. Nf8:d6+ Re8-d7
6. Dh8-d8+ Rd7-c6
7. Cf7-e5+ Rc6-b5 (b7)
8. Dd8-b8+ Rb5-a6

8...Ra5 9.Cc6+ Ra6 10.Cb4+ Ra5 11.Da7+ Rb5 12. Da6 mat.

9. Db6-a8+ Ra6-b6

După 9...Rb5 cîştigă 10.Db7+.

10. Ce5-d7+ Rb6-b5
11. Da8-b7+±.

b) 4. ... d7-d5
5. Nf8-c5+ Re8-d7
6. Dh8-d8+ Rd7-c6
7. Dd8-b6+ Rc6-d7
8. Db6-b7+±

c) 4. ... Df1-c1+
5. Rg5-g6 Ng4-f5+

5...Dc6+ 6.Nd6 mat; 5...d5 (d6) 6.Nd6+ Rd7 7.Dd8+ şi cîştigă dama.

6. e4:f5 Dc1-g1+
7. Cf1-g5 d7-d6

La 7...d5 cîştigă 8.Nc5+.

8. Dh8-c3 Re8:f8
9. Dc3-c8+ Rf8-e7
10. f5-f6 mat.

d) 4...Db5+ (4...D:f7 5.Nd6+±; 4...R:f7 5.Dg7+±) 5.Nc5+ R:f7 6.Df8+ Re6 7.Df6 mat.

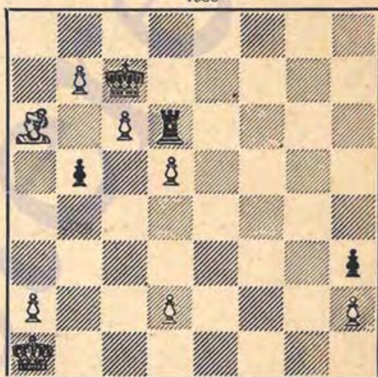
II) 2. ... b3-b2
3. h6-h7 b2-b1D
4. h7-h8D d7-d5 (d6)

4... Db5+ 5. Nc5+±; 4... Dc1+ 5. Rg6 Nf5+ 6. R:f5±.

5. Nf8-d6+ Re8-d7
6. Dh8-d8 Rd7-c6
7. Dd8-c7+ şi cîştigă dama.

III) 2...R:f7 3.h7 f2 4.h8D f1D 5.Dg7+ R ad libitum 6.De7 mat.
IV) 2...R:f8 3.h7 R:f7 4.h8D şi cîştigă, deoarece nici unul din pionii avansaţi nu mai poate înainta.
C) 1... Rd8 2. Nd6 C:f7+ 3. C:f7+ R ad libitum 4. h7±.

141. Suomen Shakki, 1950



Alb cîştigă 8 + 4 = 12

Cursa este:

1. Na6:b5 Td6:d5
2. Nb5-f1 ...

Altfel pionul negru h3 va fi prea puternic, de exemplu 2.a4 T:d2 3.a5 T:h2 4.a6 Rb8 cu şanse de cîştig pentru negru.

3. ... Td5:d2
4. Nf1:h3 Td2:h2

Cu toate că albul are un însemnat avantaj material, poziţia este remiză. De exemplu: 4.Ne6 Te2 5.Nb3 Th2 6.Rb1 Tf2 7.a4 (7.Nc2 Tf6 8.Na4 [8.Ne4 Te6 urmărirea „eternă" a nebunului] 8...Tf4 şi turnul va ataca alternativ nebunul şi pionul c6) 7... Tf6 8.Nd5 Tf4 9.a5 Ta4 remiză.
Soluţia corectă este:

1. a2-a4! A, B

A) 1. ... b5:a4
2. Na6-c4 Td6-g6
3. Ra1-b2 I, II

I) 3. ... Tg6-g2
4. d5-d6+ Rc7-b8
5. c6-c7+ Rb8:b7
6. Nc4-a6+ și albul cîștigă.

II) Negrul poate opune o rezistență mai mare dacă nu părăsește linia a 6-a.

3. ... Tg6-h6
4. Rb2-a3 Th6-g6
5. Ra3:a4 Tg6-h6
6. Ra4-b5 Th6-g6

Dacă turnul mută pe linia a 5-a, de exemplu: 6... Th5, urmează 7. Ra6 Rb8 8.d6±; iar după 6...Rb8 urmează 7.Rb6 și jocul se scurtează cu o mutare.

7. Rb5-a6 ...

După 7.Rc5 Tg5 negrul ar putea opune o rezistență mai mare.

7. ... Rc7-b8
8. Ra6-b6 Tg6-h6 tempo

8...Td6 9.Rc5 T oriunde 10.d6±; 8...Tg7 (amenință T:b7+) 9.d6 T:b7+ 10.Rc5 T oriunde 11.c7+±!

9. Nc4-d3 Th6-f6
10. Nd3-f5 Tf6-h6
11. Nf5:h3 și albul cîștigă.

De exemplu: 11...Tf6 12.Nf5 Th6 13.h4 Tf6 14.h5 Tg6! 15.Ra6 etc.

B) 1. ... Td6:d5! varianta principală în care jocul este foarte exact, nu numai în ceea ce privește mutările, ci și ordinea succesiunii lor.

2. a4:b5 ...

Blochează nebunul, dar nu există altă soluție: 2.N:b5? T:d2 3.a5 T:h2 4.a6 Rb8 și negrul cîștigă.

2. ... Rc7-b8

Se amenințase 3.b6+ și 4.c7 mat.

3. d2-d3!! I, II, III

Mutarea-cheie.

I) 3. ... Td5:d3
4. c6-c7+ Rb8:c7
5. b5-b6+ Rc7-b8
6. Na6:d3 Rb8:b7
7. Ra1-b2 Rb7:b6
8. Rb2-c3 Rb6-c5
9. Nd3-c4 Rc5-d6
10. Rc3-d4 Rd6-e7
11. Rd4-e5 Re7-f8
12. Re5-f6 și albul cîștigă, deoarece regele negru nu este izolat de cîmpul h8: 12...Re8 13.Rg7 Re7 14. Nf1 Re6 15. N:h3+ Re5 16.Nc8 Rf4 17.h4 etc.

II) 3. ... Td5-g5
4. Ra1-b2 Tg5-g2+
5. Rb2-c3 Tg2:h2

5...Ta2 prelungește, dar nu salvează jocul; 6.d4 cîștigă mai ușor decît în varianta III, deoarece turnul nu mai poate opune rezistență decît pe linia a 6-a, întrucît linia a 5-a — principala rezistență a variantei III — nu mai este posibilă.

6. b5-b6 și albul cîștigă, deoarece după mutarea turnului situația de pat încetează.

III) 3. ... Td5-d4
4. Ra1-b2 Td4-d5

Aceste două mutări ale negrului nu au o însemnătate deosebită, întrucît în locul lor negrul ar putea efectua orice altă mutare. Rezistența se poate opune numai pe linia a 5-a împotriva pionului „d", care avansează sub protecția regelui — dar și această rezistență se poate desfășura numai în cazul cînd se ocupă cîmpul h5 la momentul potrivit.

5. Rb2-c3 Td5-c5+
6. Rc3-d4 Tc5-f5
7. Rd4-c4 ...

Urmărirea turnului prin 7.Re4? n-ar avea nici un rost deoarece urmează 7... Th5! și — după cum vom vedea — regele nu poate sprijini înaintarea pionului pe coloana „e" astfel că va trebui să se retragă din

nou pe coloana „c", pierzînd astfel un tempo.

7. ... Tf5-g5!

Bineînțeles nu 7...Th5, deoarece în cazul acesta după 8. d4 ar trebui să părăsească singurul cîmp de unde poate opune cea mai mare rezistență.

8. d3-d4 Tg5-h5!!

Negrul poate încerca și acum să ia pionul h2: 8... Tg2 9.d5 T:h2 (9...Tc2+ 10.Rd3 Tc1 11.Re2!±; 9...Td2 10.Rc5 Tc2+ 11.Rb6 Tc1 12. d6±) 10. d6 Tc2+ 11. Rb3 Tc1 (11...h2 12.R:c2) 12.b6 Tb1+ 13.Rc2 și albul cîștigă.

9. d4-d5 Th5-h4+

9...Th6 10.Rb4 și jocul se scurtează.

10. Rc4-c3! ...

Și nu 10.Rc5? Th5 11.Rb6 Th6 12.Ra5 Td5; așadar, mergînd pe acest drum, partida nu poate fi cîștigată. Albul mai are însă și acum posibilitatea de a se întoarce pe drumul cel bun prin 13. Rb6 Th6 14. Rc5 Th5 15. Rc4 Th4+ 16. Rc3, dar în acest caz albul a făcut în total șase mutări inutile.

Dar nu numai 10.Rc5 nu este bine. Nu e bună nici mutarea 10.Rb3? deoarece urmează 10...Td4 remiză, și nici 10.Rd3, la care urmează 10...Th6 11.Re4 Th4+, iar regele nu mai poate evita șahurile date cu turnul ; și aci el poate reveni la drumul bun, care este Rc3!

10. ... Th4-h6
11.Rc3-b4 Th6-h4+

După 11...Tg6 urmează 12.Rc5 Tg5 13.Rd4 și poziția de cîștig survine mai devreme.

12.Rb4-a5 Th4-h6

12...Td4 (nu are același efect ca Td6) 13.Rb6 Tc4 14.d6±.

13. Ra5-b6 Th6-g6

Turnul a fost silit să părăsească coloana „h". 13... Th7 14.d6 T:b7+ 15.Rc5±.

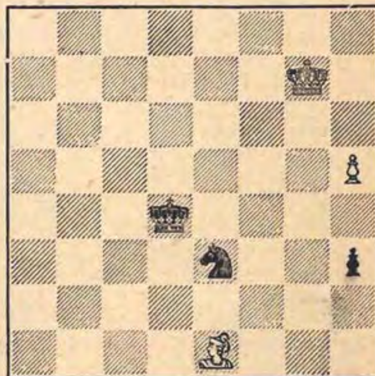
14. Rb6-c5 Tg6-g5
15. Rc5-d4 Tg5-g6 (g4+)
16. Rd4-e5 Tg6-g5+
17. Re5-e6 Tg5-g6+
18. Re6-e7 ...

Dacă 18.Rf7? atunci 18...Td6 remiză.

18. ... Tg6-g7+
19. Re7-f6 T oriunde
20. d5-d6 și albul cîștigă.

Masiva superioritate a albului nu ar fi fost suficientă pentru victorie, dacă albul nu ar fi reușit să aducă pe negru în zugzwang, obligînd astfel turnul negru să treacă pe coloana „g". Dacă negrul nu ar fi obligat să mute, iar turnul ar putea rămîne pe coloana „h", partida nu s-ar putea cîștiga. Așadar, studiul se poate încadra și în capitolul V, el fiind — alături de Nr. 28 și 43 — al treilea studiu cu zugzwang din volum.

142. Magyar Sakkvilág, 1944



Remiză 3 + 3 = 6

1. Ne1-f2 . . .

Şi nu 1.Ng3? Cf5+ 2.Rg8 (R ad libitum C:g3 3. orice h2 şi negrul cîştigă) 2...C:g3 3.h6 Ce4 4.Rg7 Cg5 cu cîştig pentru negru; nici 1.h6? Cf5+ 2.Rg6 (2.Rg8 C:h6+±) h2∓.

1. . . h3-h2

Altfel Ng1 remiză.
Joc aparent.

2. Nf2:e3+? . . .

Deşi nu se obişnuieşte să se ia figura legată, totuşi — în cazul de faţă — luarea pare justificată, chiar din două motive: 1) după schimbul nebunului pentru cal, poziţia este o remiză teoretică; 2) după 2...h1D 3.Dg2+ nebunul se pierde.

2. . . Rd4-d5!

Luarea nebunului înseamnă realizarea remizei: mutarea 2...Re5 este dezavantajosă, nu din cauza 3.Nf4+ — deoarece după luarea nebunului regele încă mai rămîne apropiat — ci din cauză că se află pe diagonala a1-h8.

3. h5-h6	h2-h1D
4. h6-h7	Dh1-a1+
5. Rg7-g8	Da1-a8+
6. Rg8-g7	Da8-b7+
7. Rg7-g6	. . .

După 7.Rg8 negrul cîştigă cu Re6.

7. . .	Db7-b2
8. Ne3-h6	Rd5-e6
9. Nh6-g7	Db2-g2+
10. Rg6-h6	Re6-f5 şi negrul cîştigă.

Soluţia corectă este:

2. h5-h6	h2-h1D
3. h6-h7	. . .

După luarea calului cîştigă din nou Rd5.

3. . .	Dh1-b7+
4. Rg7-h6!	. . .

4.Rg8? Dg2+ 5. R ad libitum Df2 (+) a cîştigat.

4. . . Db7-c6+

Este indiferent dacă dama se mişcă pe orizontale sau pe verticale. 4...Dh1+ 5.Rg7 Dg2+ 6.Rh6 Dh3+ 7.Rg7 Dg4+ 8.Rf7 (f8, h6) etc. Important este că nebunul nu poate fi luat cu tempo.

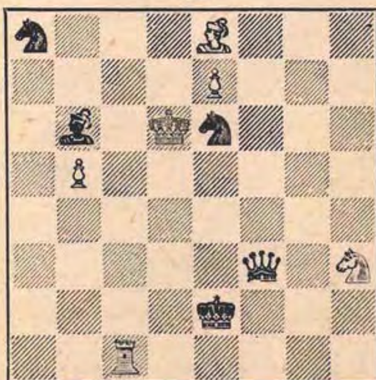
5. Rh6-g7	Dc6-c7+
6. Rg7-g8	. . .

Acum nu mai este bună decît mutarea aceasta, întrucît la 6.Rg6 (h6)? cîştigă De5.

6. . .	Dc7-d8+
7. Rg8-g7	Dd8-g5+
8. Rg7-f7	Dg5-h6

Acum 9.Rg8? ar pierde din cauza 9...Dg6+ 10.Rh8 Df7 (nebunul dăunător) dar
9. Nf2:e3+ remiză, deoarece nebunul trebuie luat iar regele rămîne departe.

143. Campionatul R.P.R., 1952



Remiză 6 + 5 = 11

In legătură cu studiul de mai sus se pune întrebarea dacă după studiul

Nr. 88, apărut înaintea acestuia, nu era cumva inutil să mai fie creat, deoarece mersul soluției studiului 88 este identic cu acela al uneia din variantele studiului de față.

Nu credem totuși că studiul este inutil. Dacă între cele două finaluri nu ar exista altă deosebire în afară de aceea că aci nebunul joacă rolul pe care în celălalt îl avea turnul — această singură deosebire ar justifica pe deplin existența ambelor lucrări. In afară de aceasta, mai avem cele două curse — două studii independente — care sînt cel puțin tot atît de interesante ca oricare din cele două variante; în fine, aci avem două variante, pe cînd în studiul Nr. 88 există numai una.

Se înțelege de la sine că prima mutare este cu nebunul, făcînd loc pionului e7. Acțiunea cea mai logică pare a fi aceea de a ataca dama prin această mutare. Aceasta însă nu este soluția ci tocmai prima cursă, căreia negrul îi ripostează printr-un contrajoc interesant.

Prima cursă:

1. Ne8-c6 **Df3-g3+**
2. Rd6-d7! . . .

2. Rd5 Cc7+ 3.Rc4 (3.Re4 De3+ și negrul cîștigă) 3...Dd3+ 4.Rb4 Dd2+ 5.Tc3 Na5+ și negrul cîștigă; 2.R:e6 Cc7+ 3.Rf7 [f6] (3.Rd7 D:h3+) 3...D:h3 4.Tc2+ Rd1 5.Ne4 (amenință T:c7) 5...De6+ 6.Rf8 Df6+ 7.Rg8 D:e7∓.

2. . . **Nb6-c5!**
3. Tc1:c5 . . .

3.R:e6 D:h3+ 4.R ad libitum N:e7∓; 3.e8D (sau N:a8) Dd6+∓; 3.Nf3 Re3! 4.Te1+ (4.Tc3+ Rd2∓) 4...R:f3 5.Cg5+ (5.T:e6 N:e7∓) 5... C:g5 6.Te3+? N:e3∓.

3. . . **Ce6:c5**
4. Rd7-c8 (d8,e8) **Dg3-c7** (b8,g8) mat.

A doua cursă:

1. Ne8-g6 **Ca8-c7!**

Acum nu e bun jocul anterior 1... Dg3+? 2.Rd7! Nc5 (2...Cc5+ 3.T:c5 D:h3+ 4. Nf5!) 3. Nh5+! Rd2 [d3] (3...Re3 4.Tc3+) 4.Td1+ R ad libitum 5.e8D și negrul nu poate cîștiga.

2. Tc1:c7 . . .

Dacă 2.Cg1+, atunci 2...Ng1 3.T:c7 C:c7 4.R:c7 Nb6+ 5.R:b6 Df6+ și negrul cîștigă.

2. ... **Nb6:c7+!**

Și nu 2...Cc7? 3.Nh5 Ce8+ (în cazul luării nebunului se pierde dama) 4.Rd7 Cf6+ 5.Rc8 C:h5 6.e8D+ Rf1 7.De6 negrul nu are superioritatea necesară obținerii victoriei.

3. Rd6:e6 . . .

Dacă 3.Rd7 Dd5+ 4.Rc8 Da8+ 5.Rd7 Cf8+ 6.e:f8D D:f8 7.R:c7 Dc5+ și negrul cîștigă.

3. ... **Df3:h3+**
4. Ng6-f5 . . .

Dacă 4.Rf7 Dd7 și negrul cîștigă; dacă 4.Rf6 Nd8 5.e:d8D Dh4+∓.

4. . . **Dh3-h5!**
5. Nf5-e4! . . .

Dacă 5.Nc2 (h7) De8∓ (amenință Nd8); dacă 5.Rf6 Nd8 (d6) și negrul cîștigă.

5. ... **Dh5-e5+**
6. Re6-d7 . . .

6. Rf7 Df4+ 7. Re6 D:e4+ 8. Rd7 Dd5+ 9.R:c7 D:b5 și negrul cîștigă.

6. ... **De5-d6+**
7. Rd7-e8 **Dd6-e6 și negrul cîștigă.**

In cazul celorlalte încercări, negrul cîștigă mai ușor.

1.Nd7 Cec7 2.T:c7 (2.Cg1+ N:g1 3.T:c7 [3.e8D+ C:e8 4.N:e8 Df4+∓] 3...Nh2+∓) 2...N:c7+ 3.Re6 (c5) D:h3+ (Da3+)∓.

1. Nf7? D:f7 și negrul cîștigă.

1. Cf4+ D:f4+ 2.R:e6 (2.Rd7 Dd2+) 2...D:c1 3.Nh5+ Rf2 4.e8D Cc7+ şi albul cîştigă.

1. R:e6 D:h3+ 2. Rd6 (2. Rd5 Cc7+ 3. T:c7 N:c7 4. Rc6 Dh2∓; 2. Re5 Dh8+∓; 2. Rf6 Nd4+∓; 2. Rf7 Df5+ 3. Rg8 Dg5+ 4. Rf8 [4. Rf7 D:c1∓] 4...Dh6+ 5. Rg8 Nd4∓) 2...Dh6+ 3. Rd7 Dd2+ 4. Re6 D:c1 5. Nh5+ Rf2 6. e8D Cc7+ şi negrul cîştigă.

1. Cg1+ N:g1 2. R:e6 (2. T:g1 Cac7∓) 2...Db3+∓.

Soluţia corectă este:

1. Ne8-h5! A, B, C

A) 1. ... Df3:h5
2. Ch3-f4+ . . .

Nu ar fi bine 2. R:e6 D:h3+ 3. Rd6 (3. Rd5 Dd7+ şi negrul cîştigă; 3. Re5 Cc7 4. T:c7 N:c7+∓; 3. Rf6 Nd4+∓; 3. Rf7 Dh5+ 4. Rf8 Nc5∓) 3...N:c7+ 4. T:c7 C:c7 5. R:c7 De6∓.

2. . . Ce6:f4
3. e7-e8D+ Dh5:e8

Dacă 3...Rf2 (d2), atunci 4. D:h5 C:h5 5. Tc8 remiză.

4. Tc1-e1+ Re2-f3
4. Re2:e1 pat.
5. Te1:e8 Ca8-c7
6. Re8-b8 remiză.

6...Ccd5 7. N:b6 remiză, deoarece conform analizelor lui Troiţki pionul alb trebuie reţinut pe cîmpul b3; 6...Na5 7. b6 remiză; 6...C:b5+ 7. Rd7! remiză.

B) Negrul are însă posibilitatea de a evita patul.

1. . . Nb6-c7+
2. Tc1:c7! . . .

Nu 2. R:e6 D:h5 3. Cf4? N:f4 şi negrul cîştigă.

2. . . Df3:h5
3. Ch3-f4+! . . .

Sacrificarea calului era necesară în varianta A, deoarece: 1) existînd calul pe tablă nu se poate obţine patul; 2) pentru realizarea patului era necesar ca cîmpul d5 să-i fie luat regelui de către calul negru. Acum nu mai există poziţie de pat; acelaşi sacrificiu are acum cu totul alte cauze:

3. . . Ce6:f4
4. e7-e8D+ . . .

Şi nu 4. Tc2+ (4. Tc8?? Dd5 mat) 4...Rd3 5. Rd7 Dd5+ 6. Rc8 De6+ 7. Rd8 Dd6+ şi negrul cîştigă.

4. . . Dd5:e8
5. Tc7-e7+ De8:e7
6. Rd6:e7 remiză.

Mutarea 6...Cb6 nu mai foloseşte la nimic deoarece — conform analizelor lui Troiţki — nu este deajuns ca pionul „b" să fie oprit pe cîmpul b5.

C) 1...Nc5+ nu constituie o variantă interesantă, deoarece răspunsul 2. T:c5 este bun, întrucît turnul apără nebunul, dar în acelaşi timp, e bine şi 2. R:e6 deoarece după 2...D:h5 3. Cf4+ negrul nu mai poate cîştiga.

CAPITOLUL XX

Există probleme de şah nerezolvabile?

Sînt mai mult de zece ani de cînd autorul volumului de faţă a pus această întrebare în coloanele revistei „Magyar Sakkvilag". Răspunsul nu s-a lăsat aşteptat multă vreme: printre cele 24 probleme prezentate la un concurs internaţional de dezlegări, s-a găsit şi una care n-a putut fi soluţionată.

Dar faptul avea o explicaţie simplă: problema n-avea într-adevăr soluţie şi fusese introdusă în concurs numai cu scopul de a induce în eroare pe dezlegători...

In cazul cînd autorul unei compoziţii şahiste are ambiţia de a crea o lucrare care să reziste mai mulţi ani — sau, în extrem, chiar mai multe decenii — tuturor încercărilor de soluţionare, el va trebui să aleagă înainte de toate o formă corespunzătoare acestui scop sau să conceapă o formă nouă, cu totul deosebită. Dintre toate formele cunoscute, numai studiile par indicate pentru aceasta. Problemele cu număr fix de mutări se pot analiza pînă la extrem.

Problemele feerice reprezintă un gen cu totul special al şahului, în care introducerea de elemente (călăreţi nocturni, lăcuste etc.) şi de reguli (mutări maximale, maturi ajutoare, inverse, strîmtarea sau lărgirea tablei, transformări într-un cilindru sau într-un balon etc.) străine jocului de şah propriu-zis, fac deseori ca, uneori, găsirea soluţiei să fie foarte grea, dacă nu imposibilă, dar în acelaşi timp duc la o combinare a şahului cu alte genuri ale aşa-numitelor probleme de ingeniozitate.

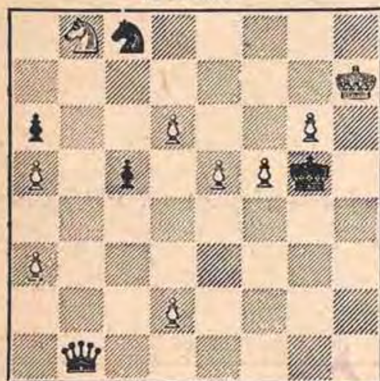
Cel mai uşor gen de problemă de şah „nerezolvabilă" ce se poate imagina, constă în întinderea unei curse în care să cadă oricine. Cealaltă metodă este încurcarea dezlegătorului în mijlocul unui număr mult prea mare de posibilităţi; un adevărat labirint, în care cel rătăcit nu are firul Ariadnei. Şi, în sfîrşit, o a treia posibilitate: studiul să conţină în soluţie o mutare care pare lipsită de sens sau chiar imposibilă, dar în realitate să fie plină de rafinament şi negăsirea acestei mutări să facă imposibile investigaţiile ce ar fi necesare într-o anumită direcţie. Eventual, toate aceste procedee ar putea fi unificate într-o singură lucrare.

Totuşi, răspunsul la întrebarea care formează titlul acestui capitol este că nu există problemă de şah conformă cu regulile obişnuite ale jocului, care să nu poată fi rezolvată. Mai

curînd sau mai tîrziu, răbdarea şi perseverenţa dezlegătorului triumfă. Există însă probleme despre care se poate spune că în timpul limitat acordat unui concurs, sînt practic nerezolvabile. Aşa stă cazul cu cele două studii de mai jos.

Primul, vechi de 12 ani, nu a fost nici pînă astăzi rezolvat; al doilea a aşteptat aproape un an pînă să fie soluţionat, după care soluţia a fost dată publicităţii.

144. Magyar Sakkvilág, 1944 „Labirintul"



Remiză 9 + 5 = 14

Nu vom publica nici acum soluţia. Nu numai pentru faptul că misterul e interesant numai atîta timp cît rămîne mister; nu dăm soluţia mai ales pentru că avem certitudinea că odată şi odată tot o va găsi cineva.

Vom da totuşi cîteva date asupra acestui studiu, care a participat la mai multe concursuri de dezlegări, dar fără nici un rezultat, deşi s-au făcut numeroase încercări de a-l soluţiona.

Foarte mult s-a ocupat de acest studiu inginerul craiovean A. Nichita, care a demonstrat remiza pentru alb, în vreo sută cincizeci de cazuri. Jocul cel mai bun al negrului nu se afla însă printre ele.

Soluţia adevărată (varianta principală) este atît de ascunsă încît dezlegătorul trece uşor pe lîngă ea. Dar, pe de altă parte, dezlegătorul care va reuşi să dea totuşi de ea, va constata în mod evident că a găsit soluţia, deoarece, ca să folosim o expresie plastică, ea îl va ului.

145. Tijdschrift KNSB, 1948 Premiul special



Remiză 7 + 7 = 14

In afară de revista de şah olandeză, menţionată mai sus, în vara anului 1948 studiul acesta a mai apărut concomitent în revistele de şah din alte şapte ţări, în scopul de a constitui unicul obiect al unui concurs de dezlegări. Ţările respective au fost: Cehoslovacia, Finlanda, Olanda, Ungaria, Italia, Romînia, Suedia şi Elveţia. Dintre aproximativ douăzeci de dezlegători, cîţi au participat la concurs, nici unul nu a reuşit să găsească soluţia justă. De altfel, în baza rezultatului la care au ajuns ei, aceşti dezlegători nu puteau avea altă părere decît că remiza se înţelege de la sine, iar concursul nu are nici un rost. Constatarea ar fi adevărată, dacă negrul nu ar avea la dispoziţie o combinaţie de trei mutări, a cărei mutare introductivă este un sacrificiu de damă, fără nici o compensaţie. Această combinaţie deschide negrului mari perspective de cîştig, iar efectul ei deci-

siv poate fi contracarat numai prin faptul că, la momentul oportun, albul sacrifică şi el dama, de asemenea gratuit, restabilind prin aceasta echilibrul.

Conţinutul studiului este tocmai acest foc bengal.

De altfel autorul a căutat să asigure studiul împotriva soluţiei prea uşoare prin următoarea cursă:

Căutînd poanta, dezlegătorul vede că după 1. e7 d:e2 2. e8D e1D+ 3. D:e1 f2+ negrul recîştigă dama şi se ajunge la o poziţie de remiză; el poate pe drept cuvînt să creadă că a găsit soluţia şi nu mai caută continuarea după 3...Tg2+, care este mult mai primejdioasă.

Soluţia şi analizele necesare sînt următoarele:

1. e6-e7 . . .

Altfel negrul ar cîştiga cu uşurinţă.

1. ... d3:e2!

Dacă 1...f:e2 2. Rf2! e1D++ (2... Tc1 3. C:e2 d2 [3... Tc2 4. e8D remiză] 4. e8D d1D 5. De5+ f6 6. De7+ R:h8 7. D:f6+ etc.) 3. R:e1 d2+ 4. Rd1 Nb3! 5. Nd5! (şi nu 5. e8D? Tb2+ 6. Re2 d1D++ 7. Re3 De1+ şi negrul cîştigă) 5... T:c3+ 6. N:b3 Te3 7. C:f7 remiză.

Dacă 1...T:c3 2. e8D d2 3. De5+ f6 (3...Rf8 4. Cg6+ f:g6 5. Df4+ şi albul cîştigă; 3...Rg8 4. D:d5 Tc1+ 5. Rf2 d1D 6. D:f7+ cîştigă) 4. De7+ R:h8 5. D:f6+ Rh7 6. Df5+ Rh6 7. Dh5+ Rg7 8. Dg5+ şi albul cîştigă.

2. e7-e8D . . .

Nu e bine 2. Rf2? e1D++ 3. R:e1 f2+ 4. Rd1 (4. Rf1 Nc4+ şi negrul cîştigă) 4...T:c3 5. e8D (5. Na6 Te3 cu cîştig pentru negru) 5...f1D+ 6. Rd2 Dc1+ 7. Re2 Db2+ şi negrul cîştigă. Nu e bine nici 2. C:e2? deoarece 2...T:e2 3. N:d5 T:e7 şi negrul cîştigă.

2. . . e2-e1D+!!

Prima poantă a jocului negru este acest sacrificiu al damei. Dacă 2... Tc1+ 3. Rf2 Tf1+ (3...e1D+ 4. D:e1 T:e1 5. N:d5 remiză) 4. Rg3 Tg1+ (4...e1D+ 5. D:e1 T:e1 6. N:d5 Te3 7. Ca4 remiză) 5. Rf2 Tg2+ 6. Re1 f2+ (6...Nc4 7. De3 sau N:f3 remiză) 7.R:e2 Nc4+ 8.Re3 f1D 9.De5+ f6 (9...R ad libitum 10. N:g2 remiză) 10. De7+ Rh6 (10...R:h8 11. Df8+ Rh7 12. Ne4+ şi albul cîştigă) 11. Df8+ Rg5 12. Dg7+ Rh4 13. Dh6+ Rg3 14. Ce4+ R:g4 15. Dg6+ şah etern.

3. De8:e1 Tc2-g2+!

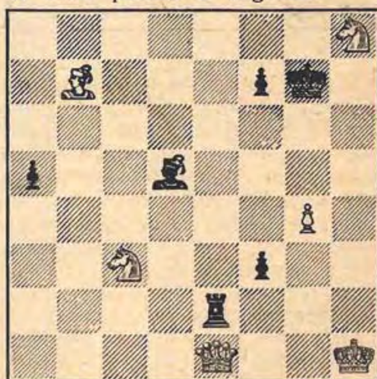
Introducerea la a doua mutare-poantă a atacului negru. După 3...f2+ 4. D:f2 T:f2 5. R:f2 sau mai cu seamă 5. N:d5 menţine uşor remiza.

4. Rg1-h1 . . .

Nu este bine 4. Rf1 Nc4 5. Ce2 (5. De2 f:e2+ şi negrul cîştigă) 5...N:e2+ 6. D:e2 f:e2+ 7. Re1 Th2 cu cîştig pentru negru.

4. . . Tg2-e2!!

A doua poantă a negrului.



Alb cîştigă 6 + 6 = 12

5. De1-g1! . . .

Singura mutare ce oferă albului, cu două mutări mai tîrziu, posibili-

tatea de a sacrifica la rîndul său dama şi a salva partida. La alte mutări negrul cîştigă.

a) 5. C:e2 f2+ cîştigă.

b) 5. D:e2 f:e2+ cîştigă.

c) 5. Dh4 f2+ (şi nu 5...Te1+ din cauza lui 6. Rh2!) 6. Rh2 f1D+ 7. ad libitum Dg2 (f3) mat.

d) 5. Dg3 f2+ (şi nu Te1+) 6. Rh2 (6. C sau N:d5 f1D+ 7. Dg1 Dh3+ cîştigă) 6...f1D+ 7. Ce2? Dh1 mat.

e) 5. Dd1 Te1+ (acum nu e bună mutarea 5...f2+? care era corespunzătoare mai înainte, deoarece urmează 6. Rh2 f1D+ [6... Te1? 7. Dd4+ şi albul cîştigă] 7. D:e2 remiză) 6. Rh2 (6. D:e1 f2+ şi cîştigă negrul) 6... T:d1 7. N:d5 (7. C:d1 N:b7 8. C:f7 a4 9. Rg3 [9. Cc3 f2+ cu cîştig pentru negru] 9... a3 10. Cc3 R:f7∓) 7...f2 8. ad libitum f1D şi negrul cîştigă.

f) 5. Da1 Te1+ (5...f2+? 6. C:d5+±) 6. Rh2 T:a1 7. C (N):d5 f2∓.

g) 5. Df1 N:b7! (acum nu e bine aici 5... f2+? 6. N:d5 Te1 7. Rg2±, nici 5...Te1 6. Na6! remiză) 6. Rg1 (6. Dh3 f2+ şi negrul cîştigă; 6. D ad libitum Te1+ cu cîştig pentru negru) 6...Tg2+ 7. Rh1 (7. D:g2 T:g2 negrul cîştigă) 7...f2 8. Ce4 (d5) (8. De2 [b5] Tg1++ 9. Rh2 Th1+ 10. Rg3 f1D şi negrul cîştigă deoarece albul are un singur şah) 8...N:e4 (:d5) 9. Da1+ f6 şi negrul cîştigă.

h) 5. Df2 (sacrificiul damei care pricinuieşte însă negrului o importantă pierdere de tempo, îngreunîndu-i obţinerea victoriei) 5...T:f2 6. N:d5 (6. C:d5 a4 7. Cc3 [7. Na6 a3 8. Nc4 (8. Cc3 Tc2∓) 8...Tf1+ 9. Rh2 f2 10. Ce3 Tc1 11. N:f7 f1D 12. C:f1 T:f1 13. Nc4 a2 şi negrul cîştigă; 7. Rg1 a3 8. Cc3 Tc2 9. Nd5 R:h8 cu cîştig pentru negru] 7... a3 8. Nd5 [8. Na6 sau Rg1 Tc2∓] 8... R:h8 9. Rg1 [9. N:f7 Tf1+ 10. Rh2 f2 (ameninţă Th1+) 11. Rg2 Tc1]∓ 9... Tc2 10. Ca2 f6 11. Rf1 Rg7 12. Re1 Rh6 13. Rf1 [13. Rd1 f2∓] 13... Rg5 etc.∓) 6...R:h8 7. Rg1 (7. N:f7 Tf1+ 8. Rh2 f2 9. Rg2 sau Nc4 Tc1∓) 7...Tc2 8. Ca4 (8. Ce4 a4 9. N:f7 [9. Cg5 Tc5 10. C:f7+ Rg7 11. Na2 (11. Ne6 Rf6) 11...Tc1+∓; 9. Cf2 a3 10. N:f7 Rg7 11. N oriunde Rf6∓] 9... Rg7 10. Nd5 Rg6 11. Cf2 [11. Rh1 tempo a3 12. Nb3 a2 13. N:a2 T:a2 14. Rg1 Te2∓] 11...a3! [acest sacrificiu al turnului este necesar, altfel urmează N:f3 remiză] 12. Ne4+ Rg5 13. N:c2 sau ad libitum a2∓) 8...Tg2+ 9. Rf1 T:g4 10. Cc3 (10. Cb6 Rg7 11. N:f3 a4∓; 10. Nb3 Tb4 11. Nc2 Td4 12. Re1 Rg7 etc.∓; 10. Nc6 Rg7 11. Rf2 Rf6 12. R:f3 Tc4 13. Ne8 Re5∓ deoarece în schimbul pionului trebuie cedată o figură) 10...Rg7 11. N:f3 (11. Rf2 f5 12. R:f3 Rf6 13. Re3 [13. Ne4 Re5] 13... Re5∓) 11... Tc4 12. Ca2 (după 12. Cb5 urmează acelaşi joc) 12... Rf6 13. Re1 (13. Nd5 Td4 14. Nb3 a4∓) 13... Re5∓. Conform celor de mai sus sacrificarea damei a fost prematură.

i) 5. Rg1 T:e1+ 6. Rf2 N:b7 7. R:e1 R:h8∓.

5. . .	f3-f2+

După 5...Te1 jocul este acelaşi: 6. N:d5 f2 7. Df1!! etc.

6. Nb7:d5	. . .

Nu este bine 6. C:d5? deoarece urmează 6...Te1 7. Df1 T:f1+ 8. Rg2 Tb1 9. Na6 R:h8 10. R:f2 (10. Cc3 Tb3 11. Ce2 e jocul cel mai bun) 12. a4 Nc4 [12. Cc1 Tb1 13. Ca2 Ta1 14. Cb4 (c3) a3∓] 12... Tb1 13. Cg3; cea mai bună este 13...Rg7 14. Cf5+ [14. R:f2 a3 15. Re3 Tb2±] 14... Rf6 15. Ce3 a3 16. Na2 f1D+ 17. C:f1 Tb2+ şi negrul cîştigă) 10...a4 11. Cc3 a3!!∓.

6. . .	Te2-e1
7. Dg1-f1!!	...

Poanta! Dama trebuie restituită fără nici o compensaţie, ceea ce constituie singura salvare. Dacă 7. Ce2? T:g1 şi negrul cîştigă. Sacrificată pe cîmpul f2 dama era aproape de a salva partida; pe f1 o salvează într-adevăr.

7. . .	Te1:f1+
8. Rh1-g2	A, B

A) 8. ...	Tf1-c1
9. Rg2:f2	Rg7:h8
10. Cc3-a2 remiză.	

Albul mai are şi acum o superioritate minimală.

B) 8. ...	Tf1-h1
9. Rg2:f2	Th1:h8
10. Rf2-e3 remiză.	

CAPITOLUL XXI

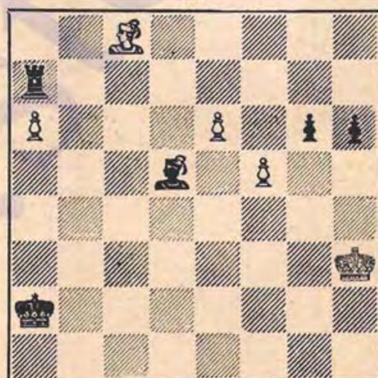
Compoziţii recente

Intre data redactării materialului şi cea a apariţiei cărţii, trece de obicei un timp destul de îndelungat, în care autorul îşi continuă munca sa de creaţie. Studiile apărute în acest timp n-au mai putut fi incluse în diferitele capitole consacrate temelor lor: iată motivul pentru care le cuprinde în acest ultim capitol al cărţii.

Primul studiu ar putea face parte din capitolul I al volumului, deoarece negrul are de ales la care dintre cele două figuri trebuie să renunţe: la cea mai valoroasă, ori la cea mai puţin valoroasă. Al doilea studiu şi-ar putea găsi loc în mai multe capitole (Figuri dăunătoare, Zugzwang, Inchiderea de linie, Studii în studiu, Momentul de surpriză etc.). Amîndouă împreună pot constitui un capitol special, intitulat: Problema punctului de intersecţie (tema Novotny).

Studii pe tema Novotny sînt şi cele care poartă numerele 89 şi 90, din capitolul XIII. Esenţială în această temă spectaculoasă este o închidere de linie care se întîmplă în felul următor: albul aşază una din figuri în punctul de intersecţie al liniilor de bătaie a două figuri adverse, închizînd astfel ambele linii; indiferent cu care din figuri ia adversarul figura sacrificată de alb, una din linii va rămîne închisă.

146. Magyar Sakkélet,
1955



Alb cîştigă 5 + 5 = 10

Cu siguranţă că un jucător de concurs s-ar decide aci pentru mutarea 1. f6. Acum, după 1...T:a6 urmează 2. f7 N:e6+ 3. N:e6+ Te6 4. f8D şi unul din pioni este imediat luat; iar după 1...N:e6+ conformaţia jocului este următoarea: 2. N:e6+ Rb2 3. f7 Ta8 4. Nd5 T oriunde pe linia a 8-a 5. a7 cîştigă.

Insă după 1. f6 urmează 1...Ta8! 2. Nb7 N:e6+ 3. Rg3! Tf8 4. a7 Rb3

5. a8D T:a8 6. N:a8 g5 şi albul nu poate cîştiga.

Soluţia este de a încurca acţiunea pieselor negre aşezînd nebunul în punctul de intersecţie al liniilor de bătaie b7, după care negrul trebuie să se decidă pe care din cele două piese o schimbă şi pe care o sacrifică.

1. Nc8-b7 A, B, C, D, E

Jocul albului depinde acum de răspunsul negrului :

A) 1. ... Nd5:b7
2. a6:b7 Ta7:b7
3. f5-f6 . . .

S-a ajuns la o poziţie cîştigătoare cunoscută din teorie. Victoria se obţine ceva mai greu din cauză că — pe lîngă turn — negrul mai are şi doi pioni, împrejurare care de regulă are drept rezultat remiza. Aici însă — dată fiind depărtarea la care se află regele negru — unul din pioni este iremediabil pierdut. 3...Ta6 4. f7 (mai bine ca 4. e7) 4...T:e6 5. f8D Te3+ (altfel Df7 ori D:h6) 6. Rg2 Te2+ (altfel D:h6 ori Df2+) 7. Rf1 şi albul cîştigă.

B) 1. ... Ta7:b7
2. a6:b7 Nd5:b7
3. e6-e7 . . .

Şi nu 3. f6? (f:g6) Nc8!

3. . . Nb7-c6
4. f5:g6 şi albul cîştigă.

Bineînţeles 4. f6? ar pierde; după 4...Ne8 urmează 5. Rg4 Rb3 6. Rf4 Rc4 7. Re5 Nf7 8. Rd6 Rd4 9. Rd7 Re5 şi negrul cîştigă.

Cu aceasta partea tematică a studiului a şi luat sfîrşit. Studiul în sine nu e încheiat încă, deoarece negrul nu este în situaţia de a trebui să accepte variantele de mai sus. Mai există şi alte posibilităţi.

C) 1. ... Nd5-c4
2. e6-e7 I, II

I) 2. ... Nc4-f7
3. Nb7-d5+ Ta2-a3

Dacă 3...Nd5, atunci 4. e8D şi albul cîştigă.

4. Nd5:f7 Ta7:e7
5. f5:g6 şi albul cîştigă.

II) 2. ... Nc4-b5
3. f5:g6 şi albul cîştigă.

In fond, aici se repetă varianta B în care turnul negru, nebunul alb şi pionul a6 pot fi consideraţi ca inexistenţi, iar cei doi pioni despărţiţi cîştigă victoria împotriva nebunului negru.

Pionii legaţi nu ar cîştiga nici aici: 3.f6? Ne8 4.Rg4 Rb3 5.Rf4 Rc3 6.Re5 Nf7 7. Rd6 Rd4 8. Rd7 Re5 9. e8D N:e8 10. R:e8 R:f6!

D) 1. ... g6:f5
2. Nb7:d5+ R oriunde
3. Nd5-b7 cîştigă.

E) 1. ... Ra2-a3
2. Nb7:d5 g6:f5

Altfel 3. f6±.

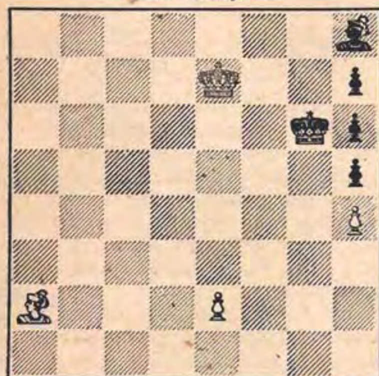
3. Nd5-b7 şi albul cîştigă.

Deşi utilizează punctul de intersecţie, acest studiu nu are nimic comun cu tema Novotny. Prima deosebire evidentă dar mai puţin esenţială, constă în faptul că în tema Novotny instalarea unei piese în punctul de intersecţie înseamnă sfîrşitul jocului, pe cînd aici ea nu este decît mutarea-cheie. Deosebirea esenţială este însă lipsa oricărei semnificaţii a închiderii de linii efectuată tocmai în punctul de intersecţie, deoarece important este numai faptul că — din cauza aceasta — negrul trebuie să se decidă pentru una din piese, renunţînd la cealaltă.

Credem că studiul următor poate concura pe drept cuvînt cu tema Novotny şi din punct de vedere al frumuseţii sale. Istoria naşterii sale este următoarea :

Curînd după elaborarea studiului de mai sus, autorul acestui volum a primit spre verificare din partea renumitului autor de studii ceh Milos Marysko, următorul studiu:

Milos Marysko



Alb cîştigă 4 + 5 = 9

1. Nb1+ Rg7 2. e4 Rg8 (2...Rg6 3. e5+) 3. Na2+ Rg7 4. e5 Rg6 5. Nb1+ Rg7 6. e6 Rg8 7. Na2 Ne5 8. Rd7 cîştigă, deoarece înaintarea pionului „e" are loc cu şah prin descoperire.

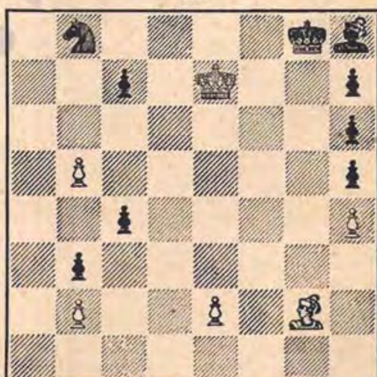
Albul cîştigă însă şi sacrificînd nebunul prin 7. N:h7+, indiferent dacă negrul îl acceptă sau nu, mutare mai spectaculoasă decît cea intenţionată de autor. Din această cauză am considerat că merită osteneala de a modifica studiul în aşa fel încît să rămînă valabilă numai această din urmă variantă.

Modificarea a fost posibilă, dar numai cu preţul unor mari schimbări în poziţie, datorită cărora nu a mai rămas aproape nimic din original, cu excepţia grupării de figuri din colţul din dreapta sus; ideea, desfăşurarea soluţiei, totul s-a modificat.

Incă din poziţia lui Marysko — din care derivă ideea noastră — se pot constata următoarele: între cele două şahuri date cu nebunul — care forţează mutarea Rg7, merită să blocheze nebunul negru — albul are o mutare liberă cu ajutorul căreia poate să-şi îmbunătăţească poziţia. Această mutare liberă nu poate fi decît înaintarea pionului „e", care încrucişează însă în două locuri linia de acţiune a nebunului; în momentul cînd pionul a ajuns la e6, nebunul negru este eliberat. In studiul lui Marysko albul nu are nici o greutate în momentul cînd pionul închide diagonala nebunului e4. Interceptarea de pe cîmpul e6 ar constitui poanta studiului, dacă după aceea nu ar exista două posibilităţi de cîştig.

Efectuarea unor transformări în poziţie, de aşa manieră încît pe de o parte să dispară dubla soluţie, iar pe de altă parte mersul jocului să fie întrerupt încă la prima interferenţă (la e4), a dus la apariţia unui studiu cu punct de intersecţie, original şi de efect, în care linia de acţiune a unicii figuri albe în luptă cu forţe superioare este interferată de două ori de înaintarea pionului cîştigător, ceea ce crează contraşanse negrului.

147. Suomen Shakki, 1955



Alb cîştigă 6 + 9 = 15

1. Ng2-d5+	Rg8-g7
2. Nd5:c4	...

după care continuarea cea mai bună este

2. ... Rg7-g6

care salvează pionul b3. Aceasta poate fi considerată ca varianta principală a studiului. În afară de aceasta, mai sînt numeroase variante pentru care există de asemenea numai cîte o singură posibilitate de cîştig; unele din ele au o valoare egală cu cea a variantei principale. De exemplu:

Varianta I:

2. ... Cb8-d7
3. Re7:d7 A, B, C

A) 3. ... Rg7-f6
4. Rd7:c7 Rf6-f5
5. Nc4:b3 Nh8:b2

La 5...Ne5+ urmează 6.Rd7 Nd4 7.Ne6+ Rf4 8.b4±, iar dacă 5...Rg4 atunci 6.Rd6 R:h4 7.e4 ad libitum 8.e5±.

6. b5-b6 Nb2-e5+

6...Rg4 7.Rd6 Rf4 (7...R:h4 8.e4 ad libitum 9.e5±) 8. Nd5 Ne5+ (8...Re3 9.Nf3±) 9.Re5 Nb8 10.e4 Rg4 11.b7±, deoarece pionul „h" nu poate fi luat; în continuare jocul este: 11...Rf4 12. Rd7 Rg4 13.Rc8 N ad libitum 14.b8D±.

7. Rc7-d7 Rf5-f4

Dacă 7...Re4, atunci 8.b7 Re3 9.Nc4 şi 10.Rc8±.
La 7...Rg4 urmează 8.e4 R:h4 9.Re6 N ad libitum 10.Rf5±.

8. Nb3-d5 Rf4-e3

8...Rg4 9.e4 ca mai sus.
9. Nd5-f3±.

B) 3. ... Rg7-g6
4. Rd7:c7 Nh8:b2

4...Nf6 5.e4 N:h4 6.e5 Ng3 (6...Rf5 7.Rd6 Re4 8. e6 Rd4 9.e7±) 7.Rd6 Rf5 8.Nd3±; 4...Rf5 5.b6 Rg4 (5...Re4 6. b7±) 6.Rd6±.

5. Nc4:b3 Rg6-f5

5...Nf6 6.e4 N:h4 7.e5±; 5...Ne5+ 6.Rd7 Nd4 7. e4 Rf6 8.Rd6 Ne5+ 9.Rd5 Nc7 10.Nd1±.

6. b5-b6 Rf5-g4

6.Rf4 Nd5 7.Ne5+ Rd7 — trece în varianta A.

7. e2-e4 Rg4:h4
8. Rc7-d6 şi albul cîştigă.

C) 3...Rf8 nu poate fi luat în consideraţie nu numai pentru faptul că regele se îndepărtează de pionul h4, ci, mai ales, din cauză că pionul b5 se transformă în damă cu şah.
Negrul mai are posibilitatea 2...c6 după care urmează 3.b6 c5 (ameninţă Cc6+ şi Ca5) 4.b7 Cc6+ (după 4...Rg6 survine un joc identic cu varianta a 3-a, cu neînsemnata deosebire că acolo pionul se află deja pe e3) 5. Rd6 Cb8 6. Rc7 Rg6 7.R:b8 N:b2 8.N:b3 Rf5 9.Nc2+ Rg4 10.e4 R:h4 11.Rc8 Ne5 12.b8D N:b8 13.R:b8 Rg5 14.e5 h4 15.Rc7 h3 (15...Rf4 16.e6 h3 17.Ne4±) 16.e6 h2 17. Ne4±.
Mutarea 2...c5 nu prea contează: 3.N:b3 (e bine şi e4) Rg6 4.Nc2+ Rg7 5.Nd3 (5.b3? Rg8 remiză) 5...Rg8 6.Nc4+ Rg7 7.b3±.
Revenind acum la varianta principală:

3. Nc4-d3 Rg6-g7
4. e2-e3 ! ! axa

Greşit ar fi 4. e2-e4? deoarece negrul salvează partida printr-un contrajoc de o valoare egală cu varianta principală.

Contrajocul 1:

4. ... Cb8-d7 !
5. Re7:d7 Rg7-f6 !

La alte mutări ale regelui, albul cîştigă cu jocul variantei 4 în care această mutare nu mai are rost.

6. Rd7:c7 Rf6-e5 !
7. b5-b6 Re5-c4
8. Nd3-b1 ...

Dacă 8.b7 R:d3 9.b8D Ne5+ 10.Rc8 N:b8 11.R:b8 R:e4∓; iar dacă 8.Ne2 R:e4 9.b7 (9.N:h5 N:b2∓) 9...N:b2 cu şanse de cîştig pentru negru.

8. ... Nh8-f6 a, b

a) 9. b6-b7 Nf6:h4
10. b7-b8D ...

Nici 10.e5 nu este bine din cauza 10...Ng3.

10. ... Nh4-g3+
11. Rc7-c8 Ng3:b8
12. Rc8:b8 h5-h4∓

După 13.e5 urmează 13...R:e5 14.Nd3 h3 15.Nf1 h2 16.Ng2 Rf4 şi albul este iremediabil pierdut.

b) 9. e4-e5 ! ! . . .

O resursă neaşteptată, care dă contrajocului I o incontestabilă valoare artistică.

9. . . Nf6:e5+

Bineînţeles nu 9...R:e5? 10.b7 Rf4 11.b8D± şi deşi pionul h4 cade, b2 cîştigă.

10. Rc7-c8 Rd4-e3
11. b6-b7 ...

Altfel N:b2.

11. ... Re3-d2
12. b7-b8D Ne5:b8
13. Rc8:b8 Rd2-c1
14. Nb1:h7 Rc1:b2
15. Nh7-g6 ...

Ultima încercare de a obţine victoria.

15. ... Rc2-c1
16. Ng6:h5 b3-b2
17. Nh5-g6 h6-h5 remiză.

Se naşte întrebarea: de ce albul nu face o mutare de tempo cu nebunul (în loc de e2-e3)? Răspunsul este simplu: nebunul nu are mutări de tempo. Dacă albul încearcă

4. Nd3-e4 ...

survine al doilea contrajoc al negrului, care duce la remiză.

4. ... Cb8-d7
5. Re7:d7 Rg7-f6
6. Rd7:c7 Rf6-e5

Dacă nebunul şi-ar fi executat mutarea de tempo la f5, regele negru l-ar fi atacat cu o mutare mai devreme, jocul rămînînd acelaşi.

7. Ne4:h7 ...

După 7.Nd3 urmează 7...Rf4 8.e4 (8.b6 N:b2 9.b7 Re3 remiză) 8...N:b2 9.b6 Ne5+ 10.Rc8 Rg4 11.b7 R:h4 12.b8D N:b8 13.R:b8 Rg5 14.e5 h4 15. Rc7 h3 16.e6 h2 17.Ne4 b2 remiză.

7. ... Re5-f4
8. b5-b6 ...

Dacă 8.Ng8 N:b2 9.N:b3 Re3 10.Nc4 Nf6 remiză.

8. ... Nh8:b2
9. b6-b7 Nb2-e5+
10. Rc7-c8 Rf4-e3
11. Nh7-d3 ...

Mutările regelui pot fi schimbate între ele, caz în care se schimbă şi ordinea ripostelor.

11. ... b3-b2
12. b7-b8D Ne5:b8
13. Rc8:b8 b2-b1D
14. Nd3:b1 Re3:e2 remiză.

Mutarea variantei principale este

4. ... Rg7-g8

după care negrul mai are trei posibilităţi de rezistenţă.

Varianta 2.

4. ... Cb8-d7
5. Re7:d7 Rg7-f7

Mutarea 6...Rf6 nu are sens, deoarece continuarea albului 7.Re5 este

cu desăvîrşire lipsită de efect; 5...Rf8 nu e bine deoarece în acest caz pionul b5 se transformă cu şah.

6. Rd7:c7 ...

6.Nc4+? ar aduce regele negru mai aproape de pionii albi.

6. ... Nh8:b2
7. b5-b6 Nb2-e5+

Dacă 7...Nf6 8. Ne4+ (şi nu 8.b7? după care ar cîştiga 8...N:h4; dacă la mutarea a 5-a regele negru ar fi jucat la f8, acum ar cîştiga numai b7) 8...R ad libitum 9.N:b3 şi cîştigă, ca în varianta 1 (faptul că pionul „e" se află pe un cîmp negru şi nu pe unul alb, ca mai înainte, constituie în fond un avantaj).

8. Rc7-c8 Rf7-e6
9. b6-b7 ...

9...Nc4+? 10.Rf5 şi pionul nu poate fi luat.

9. ... Re6-d5
10. b6-b8D Nc5:b8
11. Rc8:b8 b3-b2 (Rd5-c5)
12. e3-e4 (+) R -d4
13. Nd3-b1 şi albul cîştigă.

Varianta aceasta, împreună cu varianta 1 sînt simetrice. Pionul e4 poate fi apărat, în varianta 1, de pe cîmpul h1, pe cînd aci de pe b1.

Varianta 3

4. ... c7-c6
5. b5-b6 c6-c5

Ameninţă Cc6+ şi Ca5.

6. b6-b7 Cb8-c6+
7. Re7-d6 Cc6-b8
8. Rd6-c7 a, b, c

a) 8...Rf6 nu contează: 9.R:b8 ad libitum 10.Rc8 şi pionul b2 nu poate fi luat.

b) 8. ... Rg7-f8
9. Rc7:b8 Nh8:b2
10. Rb8-c8 Nb2-e5
11. b7-b8D Ne5:b8
12. Rc8:b8 Rf8-e7
13. Rb8-c7 Re7-e6
14. Rc7-b6$\pm$ (14...c4 15.N:c4+ Re5 16.Nd3!).

c) 8. ... Rg7-f7
9. Rc7:b8 Nh8:b2
10. Rb8-c8 Nb2-e5
11. Nd3-c4+ ...

Acum jocul anterior nu este bun: 11.b8D? N:b8 12.R:b8 Rf6 13. Rc7 (13.Nc4 Re4 [şi nu b2?] 14.Nd3 c4 remiză) 13...Re5 14.Rc6 c4 remiză.

11. ... Rf7-f6
12. Nc4:b3 Rf6-f5
13. Nb3-c2+ ...

Se ameninţase Re4.

13. ... Rf5-g4
14. b7-b8D Ne5:b8
15. Rc8:b8 Rg4:h4
16. e3-e4 Rh4-g5
17. e4-e5 h5-h4
18. Rb8-c7 ...

18.e6? Rf6 19.Nb3 Re7$\mp$.

18. ... h4-h3
19. e5-e6 h3-h2

Dacă 19...Rf6 20.Rd7$\pm$; dacă 19...Rf4 20.e7 sau Nf4$\pm$.

20. Nc2-e4 c5-c4
21. e6-e7 c4-c3
22. e7-e8D şi albul cîştigă.

Varianta 4

4. ... c7-c5
5. e3-e4 c5-c4

După 5...Rg8 (5...Rg6 6.e5+ cîştigă şi mai repede) 6. Nc4+ Rg7 7.e5 Rg6 8.Nd3+ Rg7 9.e6 Rg8 se ajunge la poziţia finală a variantei principale, cu deosebirea că pionul c7 se află aci pe c5, fapt care

nu are însă importanţă; dacă 9...c4 urmează 10.N:c4 Rg6 (10...Rg8 11.Rd6±) 11.Nd3+ şi se ajunge la poziţia finală, fără pionul „c".

6. Nd3:c4 Rg7-g6
7. Nc4-f7+ Rg6-g7
8. Nf7-e6! ...

8. e5? Cc6+ (cursă) remiză.

8. ... Rg7-g6
9. Ne6-f5+ Rg6-g7
10. e4-e5± s-a ajuns la una din poziţiile variantei principale, fără pionul „c".

Continuăm varianta principală.

5. Nd3-c4+ Rg8-g7
6. Nc4:b3 ...

Dacă albul joacă 6.e3-e4? negrul răspunde din nou printr-un contrajoc subtil, salvînd partida.

Contrajocul 3

6. ... Cb8-d7
7. Re7:d7 Rg7-f6
8. Rd7:c7 Rf6-e5
9. Nc4-d5 ...

Dacă 9.Nd3 Rd4 remiză, avînd un avantaj de un tempo faţă de contrajocul Nr. 1; dacă 9.N:b3 R:e4 10.Nc2+ Rd5 11.b4 (11.b3 Nf6 remiză) 11...Rc4 12.b6 Nf6 remiză.

9. ... Re5-f4
10. b5-b6 Nh8:b2
11. b6-b7 Nb2-e5+
12. Rc7-c8 b3-b2 remiză.

Acum nu mai trebuie studiată decît varianta principală, deoarece rezistenţa celorlalte trei mutări este mai mică decît în fazele anterioare ale soluţiei.

6. ... Rg7-g6
7. Nb3-c2+ Rg6-g7
8. e3-e4! ...

Acum a sosit momentul în care punctul de intersecţie trebuie ocupat. De fapt s-ar putea juca şi 8.b4 (8. b3? Rg8 remiză) dar singurul rezultat — de altfel nefolositor — ar fi prelungirea jocului cu două mutări.

8. ... Rg7-g8

După 8...Rg6 9.e5+ Rg7 10.e6 soluţia se scurtează.

8...c5 9.e5 c4 modifică jocul în sensul că prin 10. Ne4 nebunul schimbă diagonala, fapt care facilitează întrucîtva desfăşurarea finalului.

Deoarece însă pînă acum mutarea 8...Cb8-d7 a salvat întotdeauna partida, trebuie să demonstrăm că lucrul acesta nu se întîmplă şi acum.

Varianta 5

9. Re7:d7 Rg7-f7

9...Rf6 nu are sens acum, deoarece nebunul alb nu poate fi atacat.

10. Rd7:c7 ...

După 10.Nb3+ urmează Rf6 şi apoi Rc5, ceea ce complică jocul şi face ca rezultatul să devină îndoielnic.

10. ... Nh8-e5+

10...Nf6 (10...N:b2 este o pierdere de timp inutilă, deoarece pionul b3 nu mai există; albul nu are nevoie de pionul b2 pentru a cîştiga) 11.b6 N:h4 12.b7 Ng3+ 13.Rc8 ad libitum 14.Nd1 şi albul cîştigă cu Nf3.

11. Rc7-d7 Ne5-d4
12. Rd7-d6 Rf7-f6
13. Rd6-d5 şi albul cîştigă.

Negrul este în zugzwang; unul din pioni avansează, de exemplu: 13...N:b2 14.b6 Ne5 15.Rc6 Ng3 (15...Re7 16.Rb7 Ng3 17. Rc8 N:h4 17.Nd1± cu Nf3) 16.Rd7 N:h4 17.e5+!! şi albul cîştigă.

Varianta principală se apropie de sfîrşit:

9. Nc2-b3+ Rg8-g7
10. e4-e5 Rg7-g6

Dacă 10...Cd7, atunci 11.R:d7 Rf8 12.e6 Nf6 13. R:c7 şi albul cîştigă; dacă 10...c6 atunci 11.b6 c5 12.b7 Cc6+ (12... Rg6 13. Ne2+ Rg7 14. e6) 13. Rd6 Cb8 sau Rf8 14. e6 şi albul cîştigă.

11. Nb3-c2+ Rg6-g7
12. e5-e6 Rg7-g8
13. Nc2:h7! ...

Nu ar fi bine 13.Nb3? (dualul din studiul lui Marysko) din cauza 13...N:b2 14.Rd8 (14.Re8 Rg7 remiză) 14...Nf6+ 15.R:c7 (15.e7+ Rg7 remiză) 15...Ne5+; tot la fel 15...Rf8 16.R:b8 Re7 şi N:h4 remiză.

13. ... Rg8:h7+

Dacă 13...Rg7 14.b4 c6 15.Rd6 şi albul cîştigă (15...c:b5 16.e7 Rf7 17.Ng6+).

14. Re7-f7 Nh8-f6
15. Rf7:f6 şi albul cîştigă.

Modul cel mai simplu este:

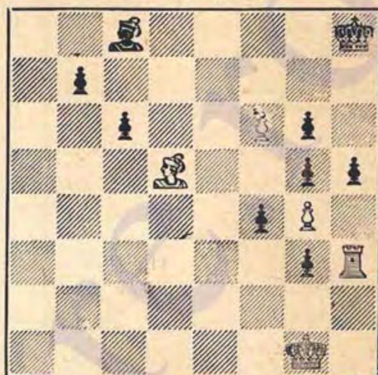
15. ... Rh7-g8
16. e6-e7 ...

După 16.Re7 drumul la victorie este ceva mai lung şi mai complicat 16...c6 17.b6 c5 18.b7 Cc6+ 19.Rd6 Cb8 20.Rc7 Ca6+ 21.Rd8! Cb8 (b4) 22. e7 Cc6+ 23. Rc7 şi albul cîştigă.

16. ... Cb8-d7+
17. Rf6-e6 Cd7-c5+
18. Re6-d5 Rg8-f7
19. Rd5:c5 Rf7:e7
20. b5-b6 etc.

Pînă la mutarea a 15-a, varianta principală a putut fi menţinută fără dual; nici din acest punct de vedere victoria nu este uşor de obţinut, dar jocul are dual, astfel că valoarea artistică a studiului încetează la mutarea a 15-a.

148. Revista de Şah
1956
Motto: „Ecoul"



Alb cîştigă 5 + 9 = 14

Figura cîştigătoare din acest studiu este pionul alb g4, deoarece — de şi situaţia sa este aparent deznădăjduită — el are mai multă importanţă decît toate celelalte trei figuri albe la un loc. De altfel, acestea din urmă au doar rolul de a pregăti şi înlesni drumul acestui pion.

În cursă, albul cîştigă orice material dar nu partida; în soluţie el pierde totul, în afară de pionul g4, dar cîştigă în schimb partida.

Cursa este:
1. f6-f7 Rh8-g7
2. g4:h5 g6:h5!!

Nu poate fi luat nici nebunul, nici turnul. În primul caz survine varianta A a soluţiei corecte, iar în al doilea caz apare varianta B.

3. Th3:h5 . c6:d5
4. Th5-h8 ...

4. Th7+ Rf8 5.Th8+ R:f7 duce la acelaşi rezultat.

4. ... Rg7:f7
5. Th8:c8 ...

Albul a luat nebunul dar nu poate înfrînge pionii. De exemplu: 5...f3 6.Tc2 (la alte mutări urmează 6...Re6) 6...g4 7. ad libitum Re6 (f6) remiză.

Nu cîştigă nici 1.Nf3 Rg8 2.Th1 N:g4 3.N:g4 (3.N:e4 f3 cîştigă negrul) 3...h:g4 4.Rg2 (4.Th6 Rf7 etc.) 4...Rf7 5.Tb1 R:f6 6.T:b7 Re5 7.Tf7 c5 8.T:g6 c4 9.Tg5+ Re4 10.T:g4 (altfel regele alb rămîne fixat) 10...c3 11.T ad libitum c2 remiză.

La cîştig duce numai spectaculoasa mutare

1. g4:h5 A, B

după care şi turnul rămîne în priză. Este interesant că nu poate fi luată tocmai piesa cea mai preţioasă care — în cursă — fusese figura salvatoare: 1...g:h5? 2.T:h5 mat.

A) 1. ... c6:d5
2. f6-f7 ...

2.h6? Ne6 3.h7 d4 4.Th6 d3 sau f3 şi negrul cîştigă.

2. ... Rh8-g7
3. h5-h6+ Rg7:f7
4. h6-h7 ...

Dacă 4.Th1? atunci 4...Rg8 şi negrul cîştigă.

4. ... Nc8:h3
5. h7-h8D Nh3-f5

Dacă 5...g4 atunci 6.De5 f3 (mutarea cea mai bună) 7.Nd5+ R ad libitum 8.Dd6 (e5)+ şi 9. D:g3 şi albul cîştigă.

6. Dh8-e5! şi albul cîştigă.

6.Dd4? Re6 ar putea duce la remiză. Mutarea efectuată blochează cu desăvîrşire considerabila forţă a negrului care — în alte împrejurări — ar fi suficientă pentru egalare, de exemplu: 6... d4 7.D:d4 Re6 8.Rg2 b5 (8...Ng4 9.Dd8±) 9.Rf3 blocadă completă.

B) 1. ... Nc8:h3
2. f6-f7 ...

Nu e bine 2.h6? f3!! (şi nici 2...c:d5? 3.f7±) 3.N:f3 Ne6 şi negrul cîştigă.

2. ... Rh8-g7
3. h5-h6+ ...

Rolul pe care îl jucase în varianta anterioară turnul în priză, l-a preluat aci nebunul în priză, fapt care determină existenţa ecoului.

3. ... Rg7-f8
4. h6-h7 ...

Nu există dual, deoarece după 4. Nc4 (b3) urmează f3 şi negrul cîştigă.

4. ... c6:d5
5. h7-h8D+ şi albul cîştigă.

TABLA DE MATERIE

E R A T Ă

Diagrama din pag. 9 trebuie să arate în felul următor, (nebunul de pe h 3 întors):

(As—Suli)

an. 900



Alb cîștigă

T. 2214

Nr. 2618

Redactor de carte: I. Derevencu;
Tehnoredactor: A. Panaitide;
Corector: C. Dumitrescu

Dat la cules: 28-VIII-956; Bun de tipar: 13-XII-956; Tiraj: 3.080; Hirtie: S. Velină de 65 gr. m. p.; Coli de tipar: 15,5; Coli de editură: 16,9; Ft. 16/61×86; Com. editurii; 1787; Ediţie: I; A: 03162; Pentru bibliotecile mici indicele de clasificare; 794 R

Tiparul executat: Intreprinderea Poligrafică Nr. 2
C. 2724



Lei 6,50